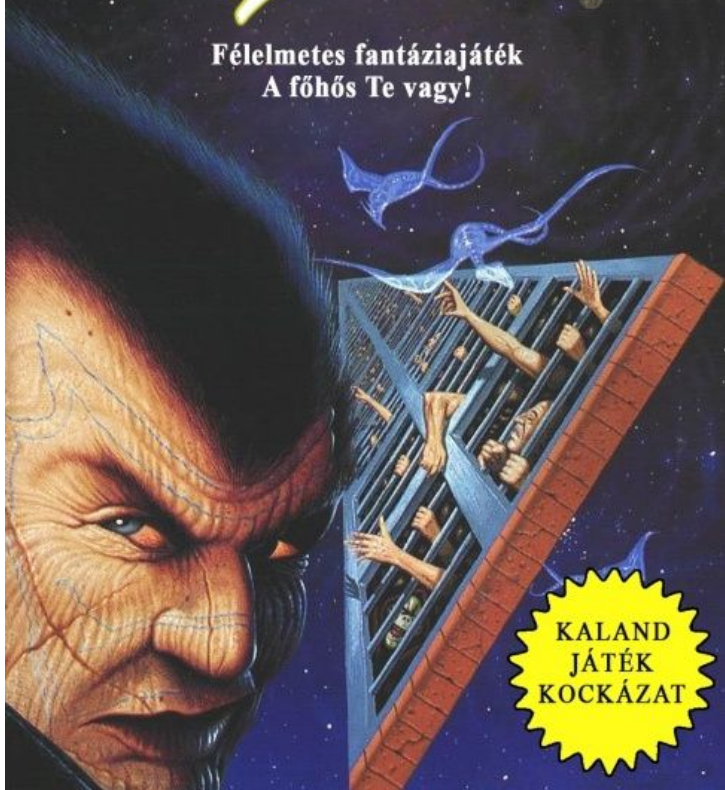


Steve Jackson és Ian Livingstone

A MÉLYSÉG RABSZOLGAI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve **JACKSON**
Jon **LIVINGSTONE**

A MÉLYSÉG RABSZOLGAI



Poul Mason és Steve Williams

Illusztráció Bob Harvey

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
BUDAPEST 1993

TARTALOM

Bevezetés

5

Kalandlap

13

Háttértörténet

15

A Mélység rabszolgái

17

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Steve Jackson-Ian Livingstone: SLAVES OF THE ABYSS
PUFFIN BOOKS 1988

Fordította: SERFLEK SZABOLCS

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone, 1988

Szöveg copyright © Paul Mason-Steve Williams, 1988

Illusztráció copyright © Bob Marvey, 1988

Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1992

ISBN 963 7755 39 X ISSN 1216 6758

Olvasószerkesztő: SZABADI SÁNDOR

Művészeti vezető: GÁL LÁSZLÓ

Művészeti szerkesztő: DOBOS ISTVÁN

Borító terv: BOROS ATTILA

Linkesítés: Zak, xii_andras, Francis

Kiadja:

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ

Felelős kiadó: SZŰCS RÓBERT ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia: Új VÉNUSZ kft

Nyomtatta és kötötte: DABASI NYOMDA Rt., 1993

Felelős vezető: BÁLINT CSABA

vezérigazgató Munkaszám: 92-0841

BEVEZETÉS

Ebben a könyvben egy híres kalandozó szerepét játszod el. Egész Allansiában jól ismernek, számos harcból kerültél már ki győztesen, és számos nemes cselekedetet hajtottál már végre. A felszerelésed egy strapabíró hátizsák, és egy, a legjobb fanghtanei acélból kovácsolt kard. Mielőtt azonban nekivágnál, meg kell határozni az erősségeidet és gyengéidet.

Két kockára lesz szükséged, hogy meghatározd a *kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A hátrébb található *kalandlapon* nyilvántarthatod a felszerelésedet. Ugyanitt találod azokat a rublikákat, ahová a kezdeti ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat írhatod be.

Mivel lehetséges, hogy elsőre nem tudod teljesíteni a küldetést, célszerű ceruzával írni a *kalandlapodra*, vagy fénymásolatokat készíteni róla.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÜGYESSÉG rovatba.

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÉLETERŐ rovatba.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* a SZERENCSE rovatba.

Különféle okok miatt (melyeket alább ismertetünk) az ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD és SZERENCSED állandóan változni fog a kalandod során. Ezeket mindig nyilván kell tartanod, ezért azt tanácsoljuk,

hogy vagy kis számokkal írd, vagy tarts kéznél egy radírt. De soha ne töröld ki a *kezdeti értékeket*. Növekedhet ugyan játék közben az ÜGYESSÉGED, az ÉLETERŐD és a SZERENCSED, de ezek soha nem haladhatják meg a *kezdeti értéket*, csak igen ritka alkalmakkor, amelyekre majd külön figyelmeztetni fogunk.

Az ÜGYESSÉGED a kardvívó képességedet és a harcban való jártasságodat jelképezi. Minél magasabb ez az érték, annál képzetebb vagy. Az ÉLETERŐ pontjaid az egészségi állapotodat, az életösztönödet, az általános kondíciódát jelölik. Minél nagyobb az ÉLETERŐ pontjaid száma, annál jobb esélyeid vannak a túlélésre. Ha az ÉLETERŐD nullára csökken, meghaltál; hagyd abba a játékot, csukd be a könyvet, és kezd ismét előlről az egészet. A SZERENCSE pontjaid azt jelképezik, mennyire vagy szerencsés. A szerencse - és a mágia - fontos részei annak a fantáziavilágnak, amelyet épp most készülsz felfedezni.

HARC

Gyakran érsz majd a könyvben olyan részekhez, ahol valamiféle lényel kell megküzdened. Néha lehetőség van a menekülésre, de ha nincs erre mód - vagy ha te magad döntesz úgy, hogy inkább állod a sarat -, akkor harcolnod kell. A harc szabályait alább olvashatod.

Először is jegyezd fel az ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait a következő üres *Találkozás Szörnyekkel* rovatba a *kalandlapodon*. Ezek az értékek minden egyes szörnyre meg lesznek adva, ha harcra kerül a sor. A harc menete a következő:

1. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Az összeg az ellenfeled támadóereje.
2. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. Az összeg a te támadóerőd.
3. Ha a támadóerőd nagyobb, mint az ellenfélé, megsebezted őt: ugorj a 4-es pontra. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj az 5-ös pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen kivédtek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (1. pont).
4. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. (Használhatod a SZERENCSEDET is, hogy még nagyobb sebet okozz - lejjebb részletesen leírjuk, hogyan.)
5. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. (Ismét használhatod a SZERENCSEDET - lejjebb elolvashatod, hogyan.)
6. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását. (Ha használtad a SZERENCSEDET, jegyezd fel a SZERENCSE pontok megváltozását - lásd alább)
7. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd az 1-6. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek.

MENEKÜLÉS

Ha a dolgok rosszul alakulnak, és a szövegben is engedélyt kapsz rá, elmenekülhetsz a harcból. A gyávaságnak azonban ára van - ha elfutsz, az ellenfeled automatikusan sebez rajtad 2 ÉLETERŐ pontot. (Megjegyezzük, hogy ilyenkor is használhatod

a SZERENCSEDET, hogy csökkentsd a sebesülés mértékét - lejjebb elolvashatod, hogyan). Azonban csak akkor menekülhetsz el a harcból, ha a könyv megfelelő helyén ezt konkrétan megemlítjük

KÜZDELEM EGYNÉL TÖBB ELLENFÉLLEL

Ha egynél több ellenféllel kerülsz szembe a kalandod során, a megfelelő helyen el fogjuk mondani, hogyan küzdj meg velük. Néha úgy, mintha egyetlen ellenféllel küzdenél (sorjában), néha pedig úgy, hogy mindnyájan egyszerre támadnak rád.

AZONNALI HALÁL

A legjobb fanghtanei acélból készült kardod valóságos csodafegyver a te avatott kezeidben. Ha a harcban dupla 6-ost dobsz, ez azt jelenti, hogy *halálos ütést* mértél ellenfeledre. A harc azonnal véget ér, te vagy a győztes!

Csak akkor mérhetsz *halálos ütést* az ellenfeledre, ha a kardodat használod. Ha elveszted a kardodat, vele együtt elveszted ezt a képességedet is.

SZERENCSE

Kalandod során néha olyan helyzetben találod magad, hogy eldől, szerencséd van-e vagy sem (ilyen alkalmakkor felszólítást kapsz majd, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*). Ha szerencsés vagy, a történések számodra kedvezően alakulnak. De vigyázz! A SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos, és ha nem jön be, az eredmény könnyen tragikus lehet.

Ha felszólítunk, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, a következőket kell tenned: Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, szerencséd volt. Ha az eredmény nagyobb, mint az aktuális SZERENCSED, nem jártál sikerrel, peched volt.

Minden alkalommal, amikor próbára teszed a szerencsédet, csökkentsd a SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel, így hamar rájössz, hogy minél többször hagyatkozol a szerencsére, a dolog annál kockázatosabb lesz.

A szerencse próbája harcban

A történet egyes pontjain felszólítást kapsz, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, így hamar fel fogod mérni, milyen következményekkel jár, ha szerencsés vagy peches vagy. Emellett a lehetőség mindig nyitva áll előtted, hogy harc közben is tedd próbára a SZERENCSEDET, vagy azért, hogy egy találattal nagyobb sebet okozz az ellenfélnek, vagy azért, hogy egy elszenvedett találat káros hatását csökkentsd.

Ha a harc során valamikor eltaláltad az ellenfeledet, a fentebb leírt módon próbára teheted a SZERENCSEDET. Ha szerencsés vagy, súlyos sebet ütöttél az ellenfeleden, és 2 ráadás pontot vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha viszont peched volt, a bevitt találatból mindössze csak egy karcolás lett, így 1 ÉLETERŐ pontot vissza kell adnod az ellenfélnek (magyarán csak 1 pontnyi sebzést okoztál, ahelyett, hogy 2 pontnyi sebzést okoztál volna).

Ha a harc során te szenvedtél találatot, akkor is próbára teheted a SZERENCSEDET, hogy csökkentsd a sebesülésed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebzódtél (vagyis csak 1 pontnyit sebzódtél a szokásos 2 pontnyi helyett). Ha azonban peched volt, a csapás mélyen ült, és 1 ráadás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL.

Ne feledd el: minden egyes alkalommal, amikor próbára teszed a SZERENCSEDET, 1-gyel csökkentened kell a SZERENCSE pontjaid számát.

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZANYERÉSE

ÜGYESSÉG

Az ÜGYESSÉGED nem sokat fog változni a kalandod során. Néha előfordulhat, hogy a szöveg úgy rendelkezik, hogy növelned vagy csökkentened kell az ÜGYESSÉG pontjaidat. Egy különleges fegyver például megnövelheti az ÜGYESSÉGED; de ne felejtsd el, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz! Nem nyerhetsz két ÜGYESSÉG pontot csak azért, mert két varázskard van nálad.

ÉLETERŐ ÉS TÁPLÁLÉK

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kalandjaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és szörnyekkel küzdesz meg. Vigyázz! Előfordulhat, hogy mire a célodhoz közel érsz, az ÉLETERŐD annyira lecsökken, hogy esetleg egy gyengébb ellenfél is könnyűszerrel elbánik veled.

A hátizsákodban öt étkezésre elegendő élelmet találsz. A harc kivételével bármikor lepihenhetsz és elfogyaszthatsz néhány adagot. Egy adag élelem 4-gyel növeli az ÉLETERŐ pontjaid számát. Tehát, ha elfogyasztasz egy adag élelmet, adj 4-et az ÉLETERŐDHÖZ, és csökkentsd 1-gyel az élelmedet. A *kalandlapodon* külön rovatot találsz az élelmiszercsomagjaid számának nyilvántartására. Ne feledd el, hogy hosszú kaland vár rád, használd hát bölcsen a készleteidet!

És ne feledkezz el arról sem, hogy az ÉLETERŐD nem mehet a kezdeti értéke fölé.

SZERENCSE

A SZERENCSE pontjaid száma akkor növekedhet a kalandod során, ha egy helyzetben egészen kivételesen szerencsés voltál. Ha ilyesmi történik, a szövegből megfelelő tájékoztatást fogsz kapni. Ne feledd: az ÉLETERŐHÖZ hasonlóan, a SZERENCSED sem növekedhet a kezdeti értéke fölé.

FELSZERELÉS

A kalandodat csak a legszükségesebb felszereléssel kezded, később nagy valószínűséggel más tárgyakra is fogsz bukkanni. Kezdetben hű kardod mellett egy kopott, sok harcban helytállt bőrpáncél van rajtad. A legutóbbi kalandodból 5 aranypénzed maradt meg, no meg a hátizsákod, melybe az élelmedet is pakoltad. Ide készülsz pakolni a kalandjaid során beszerzendő újabb tárgyakat és kincseket is.

AZ IDŐ NYILVÁNTARTÁSA

Az előtted álló kaland nagy versenyfutás lesz az idővel. Nagy veszély fenyegeti Kallamehrt, és csak egy gyors és hatásos akció mentheti meg a várost.

Ahogy előrehaladsz a könyvben, időről időre felszólítunk majd, hogy *jelölj be egy időkockát!* Ha ezzel találkozol, egy x-et kell tenned a belső borítón látható időlapon sorakozó kis kockák közül a soron következőbe. Kezdd a bal felső sarokban, és haladj balról jobbra, valamint a felső soroktól az alsó sorok felé. A kis kockák a Kallamehr számára még rendelkezésre álló *időt* jelképezik; az egyes kockák nem feltétlenül ugyanannyi *időt* jelentenek. Két kockában számot találsz. Amikor ezeket eléred (vagyis amikor bejelölöd őket), írd fel azt a lapszámot, ahol éppen tartasz a könyvben, és lapozz arra a lapra, amelyet a kis időkockában megadtunk. Ha végrehajtottad a leírtakat, lapozz vissza oda, amelyet feljegyeztél magadnak.

Hamarosan rá fogsz jönni a kalandod során, hogy igen könnyű letérni az optimális útról. Első alkalommal valószínűleg ki fogsz futni az *időből* - ha ugyan előbb nem ér el a végzeted, pl. egy csúnya szörny formájában. Ahhoz, hogy sikerrel járj, minden választásodat alaposan meg kell fontolnod. Csak akkor teljesítheted a küldetést, ha a megfelelő dolgokat hajtod végre a *megfelelő időben*. Nem számít, ha esetleg alacsonyak a kezdeti képességeid, a feladatot viszonylag könnyen teljesítheted - ha megtalálod az igazi utat!



KALANDCAP

ÜGYESSÉG

Kezdeti

ügyesség:

ÉLETERŐ

Kezdeti

életerő:

SZERENCSE

Kezdeti

szerencse:

FELSZERELÉSI

TÁRGYAK:

ARANY:

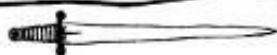
ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-

KÉSZLET:





HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

Ügyesség:
Életerő:

HÁTTÉR

Kallamehr kemény időket él. Uralkodója, Lady Carolina nemrég tette túl magát férje halálán, és országa máris háborúba keveredett a szomszédos kereskedőállammal, Alkemisszel. Egy rengeteg áldozatot követelő tengeri ütközet után úgy tűnt, Kallamehr győzedelmeskedik. De a bajok nem értek véget. Az emberek az északi határoknál mozgolódó ellenséges seregekről suttognak. Bei-Han soha nem volt baráti szomszéd, és úgy hírlik, most invázióra készül. Lady Carolina döntött, és az északi határhoz rendelte a seregeit. Az ottani hegyszorosokat könnyen meg lehet védeni. Ha azonban Bei-Han seregei elérik a kallamehri síkságokat, hatalmas pusztítást képesek véghez vinni.

Éppen akkor érkezel Kallamehrbe, amikor az utolsó seregek indulnak. Egy furcsán elhagyatott városban találod magad. Az élet a szokásos kerékvágásban megy tovább, de Kallamehr szellős utcáiról hiányoznak a fényes páncélú, büszkén masírozó harcosok. És amint elmentek a katonák, megérkeztek a bűnözők. Éjszakára el kell barikádoznod a szobád ajtaját, és a párnád mellett kell tartanod a kardodat.





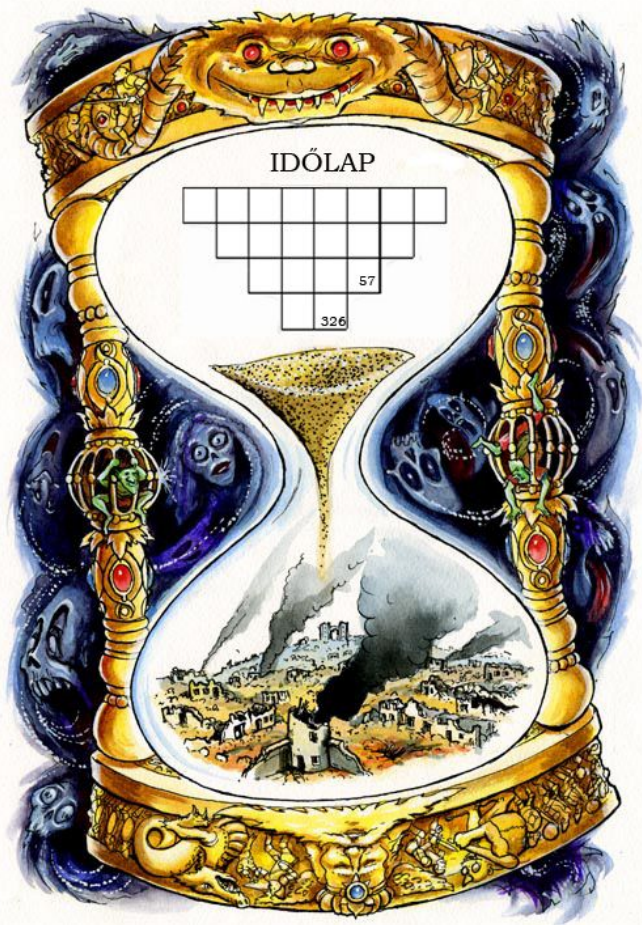
Eltelik néhány hét. Aztán egyik reggel egy vad tekintetű hírnök érkezik, és mindenféle összefüggéstelen dolgokat kiabál valami keletről érkező invázióról. Nem telik el egy óra sem, hogy a hírnök eltűnik a palota kapui mögött, máris egy szolga jelentkezik nálad. Kezében egy tekercs, melyen a Rangor Ház pecsétje díszel. Lady Carolina személyesen kíván látni! Úgy tűnik, hírneved az ő fülébe is eljutott, és ezekben a sötét időkben a ladynek rettenthetetlen harcosokra van szüksége.

Amikor a palotába érkezel, tíz másik kalandozót pillantasz meg. Legtöbbjüket látásból ismered, sőt egyikükkel, Feketehomok Sophiával már több veszélyes kalandban is részt vettél. Nincs idő megismerni a többieket, mert egy szolga beljebb kíséri a társaságot. Egy díszes terembe vezetnek, ahol egy hatalmas, fekete faasztal mögött öt főnemes vár rátok. Lady Carolina középen ül, ünnepi ruházatán ragyognak az ékszerek. Előtte az asztalon a hivatalt jelképező kard fekszik. Balján kövér unokatestvére, Madhaerios ül, aki néha idegesen fintorgatja az orrát. Bal szélén egy alacsony hölgy ül, ő Ikhtiyani Dunyazad, Kallamehr leggazdagabb embere. Carolina

jobbán egy ősi arcélú, tündöklő hölgy, Csöndes Sige foglal helyet, míg jobb szélről Asiah Albudur, a szigorú arcú bíró zárja a sort. Kallamehr öt legfontosabb emberével állsz szemközt!

Meghajoltok, és Lady Carolina gyorsan elmagyarázza a szituációt. Kallamehr védtelen most, hogy a hadsereg sok mérföldnyire északra tartózkodik. Egy hírnök érkezett a keleti határvidékről, és elmondta, hogy a fálvak elhagyatottak. Úgy tűnik, keleti irányból egy hadsereg masírozik a város felé - valószínűleg a Kulak szigetek barbárai azok. Egy lovast kell kiküldeni azonnal, hogy visszahozza az északra kiküldött sereg egy részét. Ezenközben a várost is meg kell védeni valahogyan. Carolina elmondja, hogy királyi bajnoka, a déli földek legvakmerőbb harcosa, Ramedes, a Győzhetetlen éppen egy ősi ereklje után kutat valahol. A lady felemlíti eddigi hőstetteiteket, és kéri, hogy segítsetek neki - mellyel az egész tartomány megbecsülését is kivívnátok -, és vállaljátok el a város védelmének megszervezését. Lehet, hogy a számotok csekély, de a diadal annál fényesebb lesz.

ÉS MOST LAPOZZ!





1.

Hogyan is utasíthatnál vissza egy ilyen felkérést? A másik tíz kalandozó is azonnal jelentkezik. Szinte egyszerre ajánljátok fel szolgálataitokat Lady Carolinának. Mindnyájatok számára itt a lehetőség, hogy egyszerű vándor kalandozóból igazi hőssé váljatok - a legendák rettenthetetlen hőségé! Figyelemmel hallgatjátok, amint az öt főnemes a terveket ismerteti. Egyikőtöknek az északi hágókhoz kell lovagolnia, és értesíteni a hadsereget, egy másikótoknak kelet felé kell vennie az útirányt, és felderíteni az ellenség hadmozdulatait. A többieknek itt kell maradniuk Kallamehrben, és minden erejükkel és tudásukkal azon kell lenniük, hogy a város védelmét megszervezzék. Melyiket választod:

Jelentkezel, hogy északra

lovagolj a hadseregért?

Lapozz a [92](#)-re.

Jelentkezel, hogy keletre

menj kémkedni

Lapozz a [104](#)-re.

Itt maradsz, hogy védelmezd

a várost?

Lapozz a [288](#)-ra.

2.

Megfogod Mema ragacsos kezét, és visszasétáltok a lovadhoz. Vissza kell vinned őt a szüleihez. Mema elmondja, hogy ismeri a falujukba vezető utat. Az ugyan ellenkező irányba esik, mint amerre menni akarsz, de hát igazán nem lenne hőshöz méltó cselekedet csak úgy itthagyni védtelenül egy kislányt. Nem is beszélve arról, hogy még mindig ragacsos massa borítja. Ha úgy döntesz, hogy lemosod róla a ragacsot, lapozz a [170](#)-re. Egyébként lapozz a [396](#)-ra.



3.

Ahogy haladsz, a kristálytalaj egyre jobban megszilárdul a lábad alatt, és enyhén emelkedni kezd. Egyre több ektozott suhan sikoltozva a levegőben. Egy kráter peremére érsz. A salátás tál formájú kráter tükörsima alján aranyhomok csillog. Ha lemész a kráterbe, lapozz a [103](#)-ra. Ha inkább itt vársz, hátha történik valami, lapozz a [330](#)-ra.

4.

Fourga a gőg és büszkeség istene, amelyből (úgy tűnik) az itteni papjainak is alaposan kijutott! Az öregember, aki beengedett a templomba, tetőtől talpig hűvösen végigmér, de nem szól egy szót sem. A főpaphoz vezetnek. A ráncos, aszott öregember úgy néz rád, mint egy gusztustalan varangyra. - Szóval a magányos kutya most ismét árnyat mer vetni a küszöbünkre! - veti oda a korához képest meglepően erős hangon. - Bizonyára gondod lesz rá, hogy kiürítsd a hátizsákladat a számunkra, he? - Ha egyetértesz, és kiüríted nekik a zsákladat, lapozz a [15](#)-re. Ha megtagadod, lapozz a [390](#)-re.

5.

Északnak lovagolsz a hegyek felé. Száraz, kifehéredett füves térségen át vezet az utad. Nincs semmilyen ösvény, és a fű alatt gödrök és kerékvágások rejtőznek. Térkép, jelzés, vagy jól látható tájékozási pont hiányában fogalmad sincs, hogy a jó irányba haladsz-e. Mindössze annyit tehetsz, hogy bízol a jó ösztönödben, és úgy mész, hogy mindig a bal oldaladon legyen a nap. Végül felkapaszkodsz egy

hegytetőre, és körbenézel. A füves térség lassan eltűnik. A szíved összeszorul, amikor csupasz, kietlen földeket pillantasz meg mindenfelé, szinte ameddig a szem ellát. Aztán a síkság közepén észreveszel valamit. Megerőlteted a szemed - az a kis pötty talán egy kunyhó vagy valami egyéb civilizált hely lehet. Megsarkantyúzod a lovad, és levágtatsz a lejtőn. Néhány óra lovaglás után kiérsz a kietlen síkságra. Rémülten veszed észre, hogy a szél egyre erősebben fúj. Nincs növényzet, ami megköthetné a port és homokot, mely így hamarosan felhőként kezd örvényleni körülötted, eltakarván mindenféle kilátást. A lovad ágaskodik, nyerít. Lekászálódsz a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe. *Tedd próbára a szerencsédet!* Ha nincs szerencséd, lapozz az [54](#)-re. Ha szerencsés vagy, lapozz a [77](#)-re.

6.

Ahogy megrohanod, a troll kihúzza a facsemetét a lyukból, és bunkóként használja ellened.

Troll

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a [207](#)-re.

7.

Úgy tűnik, az életed hátralévő részében már le sem fogsz szállni a nyeregből. Az időjárás az évszakhoz képest meglehetősen párás, nyirkos, és az időnként kelet felől fújó szelek sem túl kellemesek; valami bűdös, émelyítően édeskés szagot hoznak. Az út hatalmas sziklák között vezet, balról pedig egy barázdált, hasadozott hegyoldal emelkedik. Kicsit

előrebb egy kiálló sziklára épült települési veszel észre. Furcsa módon semmilyen füst nem száll fel a kéményekből. Ahogy közelebb érsz, az úton különféle tárgyak hevernek szanaszéjjel: cipők, tányérok és különböző szerszámok. Leszállsz a nyeregből, és óvatosan megközelíted a falut. Az utcák koszosak, elhagyatottak, mindenféle hulladék borítja őket. Sehol sem találsz embert. Jobbkéz felől az egyik házból azonban halk, kopogó hangot hallasz. Mit teszel:

Megnézed, mi ez a kopogás?	Lapozz a 349 -re.
Átkutatod a bal oldali házakat?	Lapozz a 128 -ra.
Elhagyod a falut, és továbblovagolsz?	Lapozz a 22 -re.

8.

Felnyitod a varázssamulettet, és kiszeded belőle a növényeket. A szádba tömködöd őket. Elfacsarodsz az ízüktől, de a testedben szétterjedő melegség kárpótol. Jegyezd fel a *kalandlapodra*, hogy megetted a növényeket. Ha megvizsgálod a szanaszét heverő tárgyakat, lapozz a [87](#)-re. Ha elindulsz a ködben, lapozz a [116](#)-ra.



9.

Szinte azonnal mély álomba zuhansz. Egy fekete köpenyes alakról álmodsz. Az alak fölötted lebeg, majd lassan rád ereszkedik. Hátraveti a fejéről a csuklyát, és a kocsmáros kövér, vidám arca bukkan fel alóla. Karmos kezeivel azonban az arcához nyúl, és lassan letépi róla a húst, mintha csak valami maszk lenne. A maszk mögül Feketehomok Sophia arca tűnik elő. Aztán az ő vonásait is leszaggatják, és máris apád éles tekintetével találkozol! A karmos kezek hangtalanul dolgoznak, újabb és újabb arcokat fednek fel, és tépnek le, Madhaeriosét, Carolináét, Dunyazadét, és még sok más, általad ismert emberét. Aztán megállnak egy pillanatra. Az utolsó maszkot is letépték. A saját arcod néz le rád. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [28](#)-ra.

10.

Miközben te még a földön lihegsz a megpróbáltatástól, Ramedes magában morog, és megvonja izmos vállait. - Egyszerűen nem értem a dolgot - mondja, és megrázza bikafejét. - Három hónappal ezelőtt a Lady megbízott ezzel a küldetéssel... hogy hozzak vissza egy értékes varázstárgyat. Erőmon felül teljesítettem, mindent megpróbáltam, hogy megtaláljam a tárgyat... és erre mi a jutalmam? Elkábítottak, megvertek, és bezártak ide, ehhez az ocsmány szörnyeteghez. Castisnak hála, sikerült elrejtennem a tárgyat ezek elől a gyáva, színjátzó alakok elől. És most megyek, és átadom Lady Carolínának. - Rádöbbsz, hogy Ramedes nem is tud a Lady haláláról. Finoman elmeséled neki a szomorú hírt. Ramedes ökölbe szorítja a kezét, és felkiált: - Ezt meg fogom bosszulni! Mégpedig most! - Felpattan, kikap egy fáklyát a fali tartóból, és nagy

lendülettel megindul a sötét folyosón. Követed őt ki az épületből, át az udvaron, egészen egy kúthoz. Ott Ramedes megáll, lenyúl a víz alá, és előhúz egy bőrzacskót. - Úgy vélem, benned megbízhatok - mondja, és a kezébe nyomja a zacskót. - Én most megyek, és leszámolok az árulóval, aki meggyilkolta Lady Carolinát. Ezt őrizd meg, és ha meghalnék, add át Kallamehr új uralkodójának. - Ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és eltűnik a vár kapujának irányában. Ha követed Ramedest, lapozz a [224](#)-re. Ha elbújsz az istállóban, és kívárod, hogy mi történik, lapozz a [359](#)-re.



11.

Letépsz egy csíkot a takaródból, és beletűzöd a leveleket. Lecsapsz egy kisebb ágat egy közeli fáról, és körétekered a levéllel töltött rongyot. Szorosan megkötöd. Ha úgy döntesz, hogy most meg is gyújtod a jheera fáklyát, lapozz a [34](#)-re. Ha lelovagolsz a hadsereghez, úgy, hogy nem gyújtod meg a fáklyát, lapozz a [368](#)-ra.

12.

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, rothadó levélszőnyeg borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacszerű terepen. A levegő fülledt és párás, nemsokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettenetesen fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Az ösvény aztán kettéágazik. Ha jobbra mész, lapozz a [366](#)-ra. Ha balra mész, lapozz a [273](#)-ra.

13.

A földön heverő ökor szörnyű módon múlt ki: valami szürkés kocsonyaszerű anyag marta magát a testébe, és emésztette el, amit talált. Akaratlanul is hányingered támad, és elfordulsz a szörnyű látványtól. Észreveszel valamit a fűben - egy rózsaszín tárgyat, amely mintha valamiféle lapos, felfordított tál lenne. Kíváncsian felemeled, és rájössz, hogy ez egy maszk. Amikor megfordítod, eláll a lélegzeted a meglepetéstől. A saját, puha viaszból formázott arcod bámul rád vissza! Összetöröd a maszkot, és mérgesen bevágod a fák közé. Lapozz a [139](#)-re.



14.

A gyomrodban éles fájdalmat érzel. A nehéz, nyúlós lé már a torkodon is nehezen csúszott le, és ráadásul a gyomrodban kezd megszilárdulni. Öklendezni kezdesz, és heves remegés fog el. Aztán a földre rogyasz, és nem kelsz fel többé. A kalandod véget ért.



15.

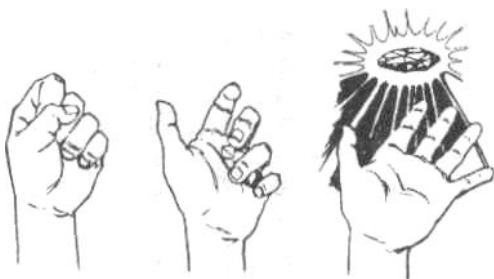
Fourga papjai nem szoktak ilyen arrogánsak lenni. De nincs mit tenni, kipakolod az összes felszerelésedet a templom padlójára, kíváncsian, vajon melyiket választja az öreg bolond. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a [73](#)-ra. Ha nincs nálad az Ököl, lapozz a [379](#)-re.

16.

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként lebegve felétek úszik a levegőben. Pánik ömlik el rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtazni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, kemény, fémes zúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő már egészen közel van. Egy pillanat múlva már be is borít a sötétség. Lapozz a [336](#)-ra.

17.

Az ösvény lejteni kezd, és folyóvíz zaját hallod előlről. Kis idő múlva el is éred a gyors sodrású patakot. Hirtelen zörgést hallasz a szemközti partról. Egy hatalmas, undorító troll csörtet a növények között, párhuzamosan a folyóval. Egy zöld, még élő facsemetét vonszol maga után. Ha átúszod a folyót, és megküzdesz a trollal, lapozz a [233](#)-ra. Ha van számszeríjad, és egy nyilat akarsz a trollba eresztetni, lapozz a [147](#)-re. Ha csöndesen megvárod, amíg a troll elhalad, lapozz a [180](#)-ra.



18.

Tíz körmőddel kétségbeesetten felkapaszzkodsz a falon, közben magad mögött hallod a quagrant undorító szürcsölését. Kis idő múlva Ramedeshez hasonlóan te is a rácsozaton csüngsz. Ramedes azonban túl fáradt - sőt valószínűleg el is kábíthatták -, így neked kell kinyitnod letről a csapóajtót. Felcsapod a rácsos ajtót, és éppen fel akarsz húzódkodni, amikor egy csizmás láb tapos az ujjaidra. Felkiáltasz fájdalomban, és lezuhansz ... egyenesen bele az alattad tátongó förtelmes torokba. A kalandod itt ér szörnyű véget.

19.

Kallamehr kevesebb, mint egy napi lovaglásra van csak, ezért úgy döntesz, hogy a nagy sietségben van egy kis idő a lovad számára is. Az istállómaster 1 aranyat kér a szolgálataiért (húzd le a *kalandlapodról*), de a lovad jóllakottan és kipihenten vár rád. Mielőtt még elindulnál, Barolo átad egy kis csomagot. - Fogadd el ezt a kis csecsebecsét, hogy legyen valami a kardod mellé - mondja. Kibontod a csomagot, és egy kis csuklópajzsot találsz benne. Mintha kimondottan a kardod mellé tervezték volna - tökéletes kiegyensúlyozottsága 1-gyel növeli az ÜGYESSÉGEDET. Ha viszonzásul valamit Barolónak ajándékozol, lapozz a [134](#)-re. Ha nem, megköszönöd az ajándékot, búcsút intesz régi mesterednek, és útnak indulsz. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozza [290](#)-re.

20.

Nem bírod tovább visszatartani a lélegzetedet. Az olajos, fekete víz a tüdődbe áramlik, és a csápok végeznek áldozatukkal.



21.

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az ösvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan két másik ösvény indul ki. Ha a bal oldalt választod, lapozz a [366](#)-ra. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a [221](#)-re.

22.

Elhagyod a sziklára épült falut, és továbblovagolsz az úton. Néhány mérföld megtétele után ismét egy faluhoz érsz, ám ez is ugyanolyan elhagyatott, mint az előző. Átkutatod, de itt sem találsz semmi magyarázatot a hirtelen elnéptelenedésre. Szemmel láthatóan küzdelem folyt - törött bútorok, az utca porában kavargó lábnyomok, de semmi jele vérontásnak, és egyetlen holttestet sem látsz. A küldetésed az volt, hogy fedezd fel az ellenség gyenge pontjait, de idáig csak egyre több rejtéllyel találkoztál. *Jelölj be egy időkockát.* Ha folytatod az utad kelet felé, lapozz a [91](#)-re. Ha inkább megfordulsz, és visszamész az úton, lapozz a [223](#)-ra.





23.

Észrevétlenül a zsebedbe csúsztatod a cetlit. Közben feszülten figyelsz Dunyazadra, aki éppen azt magyarázza, hogy a legjobb az lesz, ha az utat követed. Bár így kerülőt kell tenned, mégis sokkal gyorsabban tudsz mozogni, mintha csak úgy átvárnál a földeken. Amikor az eligazításnak vége, és magad vagy, előveszed a cetlit, és elolvasod. Ez áll rajta: - Vigyázz! Ezer szem figyel. - Lapozz a [140](#)-re.

24.

Nem könnyű dolog ár ellen úszni. Végül kiküzdöd magad a folyó szélére, és ázott patkányként mászol ki a vízből. Lerázod magadról a víz egy részét, és megpróbálkozol az alagúttal. Lapozz a [362](#)-re.

25.

Éppen le akarod tekerni a kötelet az egyik tetődíszről, amikor egy őrt pillantasz meg a falon. Még nem vett észre ugyan, de egyenesen feléd masírozik. Ha gyorsan a tetőhöz lapulsz, abban a reményben, hogy nem vesz észre, lapozz a [272](#)-re. Ha van nálad számszeríj, és le akarod lőni az őrt, lapozz a [39](#)-re. Ha gyorsan lecsúszol a kötélén az udvarra, lapozz a [99](#)-re.



26.

Már jó pár órája lovagolsz, amikor kénytelen vagy megállni, mert az útmenti bokrok közül egy szakadt ruhát viselő ember támolycog ki eléd az útra, és ott összeroskad. Leszállsz a nyeregből, hogy megnézd, mi a baja. Kapkodva szedett, ziháló lélegzetvételek közepette elmondja, milyen szerencsétlenség érte.

- Én, a legendás Tasbadh, nagy cselekedetek véghezvivője, a gonosz pusztítója, az igazság keresője hirtelen a Halállal találtam szemközt magam. Soha nem kellett volna magamra vonni Sötét Jester haragját azzal, hogy keresztülhúztam gonosz terveit. Ami igaz, a földdel tettem egyenlővé a palotáját, és kiűztem ocsmány szolgálait ebből a világból. Micsoda ostobaság volt azt hinni, hogy ezzel végleg leszámoltam ezzel a velejéig gonosz lénnel. Még amikor a romok közül sétáltam ki, éreztem, hogy rosszindulatának csápjai át akarnak fenni. Az életem legnagyobb szerelmén keresztül állt rajtam bosszút, azon keresztül, amelyben feltétel nélkül hittem. Halálvarázslata itt lüktet a testemben, és még az én vaseségzségem sem tud so-
káig ellenállni neki. Az egyetlen reményem a Gebaani Gyógyító, de hát élelem nélkül nem tudok útra kelni - és még a Gyógyító sem dolgozik ingyen, így hát én, Forznak Végzetének Hordozója, meghalok, ha nem könyörölsz rajtam négy aranypénzzel! - A fejét fáradtan a vállaira hajtja, és fájdalmasan felzokog. *Jelölj be egy időköckát!* Mit teszel:

Megadod neki a pénzt

és az élelmet, amit kért?

Lapozz a [177](#)-re.

Sorsára hagyod,

és továbblovagolsz?

Lapozz a [308](#)-ra.

Először kikérdezed?

Lapozz a [88](#)-ra.

27.

Úgy tűnik, a hintó az egyetlen eszköz, amelynek segítségével elkerülhetsz erről a vidékről. De hogyan jutsz el a hintóig? Ha felveszed a Begyűjtő köpenyét, kezvedbe veszed a selyemzsákját, és úgy közelíted meg a hintót, lapozz a [212](#)-re. Ha megküzdesz a Kristály Szellemmel, lapozz a [179](#)-re.

28.

Felriadsz az álmodból. A szobában sűrű, fanyar szagú füst gomolyog. A füstön át látod, hogy az ajtó körvonalai vörösen izzanak. A lepedőt az arcod elé szorítod, és a kitört ablakhoz botorkálsz. Kinyitod, és rémülten hőkölsz hátra. Odakint egy fekete csuklyás árnyalak lebeg. A csuklyája alól a hátad mögött izzó ajtó fénye tükröződik vissza ezer csillogó vörös drágakőként. A füledet hangos zúgás tölti be. Öklöddel a figura felé ütsz, mire az villámgyorsan felfelé libben, és eltűnik. Mit teszel:

Az ajtóhoz rohansz?

Lapozz a [61](#)-re.

Kimászol az ablakon?

Lapozz a [304](#)-re.

Valami más menekülési utat keresel?

Lapozz a [167](#)-re.

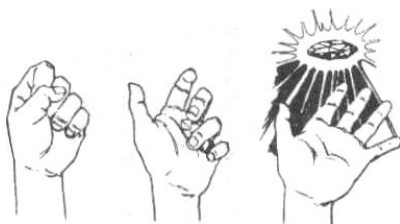
29.

Ahogy ülsz, és vársz, az álmoság egyre jobban elhatalmasodik rajtad. Amikor felébredsz, a nap már ereszkedőben van. *Jelölj be egy időköckét.* Bárki is mászott be a kunyhóba, vagy mászott ki belőle, biztos, hogy elmulasztottad. Úgy döntesz, nem vesztegeted tovább az idődet. Ha átsétálsz a kunyhó

alatt, lapozz a [254](#)-re. Ha fel akarsz mászni az egyik lábon, lapozz a [202](#)-re.

30.

Amikor közlöd, hogy bemennél, az örök ismét elállják az utadat. Másodszor is azt tanácsolják, hogy majd másnap gyere vissza. Letagadják, hogy pénzt kaptak volna tőled. Ha még több aranyat adsz nekik, írd le a számot a *kalandlapodra*, és lapozz a [327](#)-re. Ha mérgesen kirántod a kardodat, lapozz a [210](#)-re. Ha felhagysz a próbálkozással, és visszamész a városba, lapozz a [130](#)-ra.



31.

Nézd meg, milyen növények voltak a varázsamulettben (fel vannak írva a *kalandlapodra*). Minden betű helyébe írd az alábbi listában látható megfelelő számot. Aztán szavanként add össze a betűk helyére beírt számokat. Ha abban a sorrendben veszed a szavakat, ahogyan leírtad őket, és így egymás mellé leírod a három eredményt, egy háromjegyű számot kapsz. Lapozz arra az oldalra.

P = 0	A = 1	T = 2	E = 1
U = 2	H = 0	M = 3	Q = 4

Ha akarod, el is menekülhetsz (lapozz a [335](#)-re).

32.

Az ösvény a fák között húzódik. Egy egész órán át követed, mikor is, a monotóniát feloldandó, egy elágazáshoz érsz. Ha jobbra mész, lapozz a [123](#)-ra. Ha balra mész, lapozz a [312](#)-re.

33.

Reménytelenül küzdesz az agyadat megszálló rémlátomások ellen. Úgy érzed, mintha vér helyett olvadt fém folyna az ereidben. Ezen az éjjelen sem pihensz. Csökkentsd 2 ponttal az ÉLETERŐDET és 1 ponttal az ÜGYESSÉGEDET. Másnap reggel fáradtan búcsút intesz Barolónak, elhozod a lovad az istállóból (a lovásznak 1 aranyat kell fizetned), és ismét úton vagy. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [290](#)-re.



34.

A taplódból szikrát pattintasz a fáklyára. A szövet felparázslík. Nemsokára felszáll a jheera kesernyés illata. Ily módon előkészülve, előrelovagolsz. Lapozz a [368](#)-ra.

35.

Mema kétségbeesetten kapaszkodik, ahogy vágta be kezdesz. Amikor megközelítéd a kerítést, a hatalmas kapu kitárul. Egy aggódó falubeli jön eléd, és bekísér. Mema leugrik a lóról, és a szülei karja közé veti magát. Nem vesztegeted az időt azzal, hogy elmagyarázd az embereknek, milyen veszély leselkedik rájuk. Mindenki gyorsan összecsomagolja a holmiját, és menekülnek, amerre látnak. Végül egyedül maradsz egy elhagyatott faluban. A hatalmas, fekete sereg már a látóhatáron van, lassú, de töretlen tempóban hömpölyög előre a völgyben. Ideje megszervezned a saját meneküléset. Lapozz az [53](#)-ra.

36.

Egy edényforma kráterben landolsz. A különös élmények hatására szinte mozdulni sem tudsz. Látod, amint hat kristályharcos mászik át a kráter peremén. Hatalmas kalapácsaikkal egyenesen feléd tartanak. Ha nálad van a kardod, lapozz a [201](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [168](#)-ra.





37.

Visszahőkölsz, amikor a szekrényben egy zöldes, nyálkás tömeget pillantasz meg. A lény egy keskeny csövet tart a szájában, melynek a vége egyenesen az arcodra irányul. Ahogy jobban megnézed, rémült tekintetet láatsz a szemeidbe meredni. Ez nem egy gonosz lény, csak egy kislány, akit tetőtől talpig beborított valami zöld, ragacsos trutymó. Biztatóan a kislányra mosolyogsz, mire ő, felismervén, hogy nem akarsz neki ártani, leengedi apró fűvócsövet. Finoman kinyúlsz, és elveszed tőle a fűvócsövet. Zsebrerakod, hogy semmi baj ne származzon tőle. - Hát te ki vagy? - kérdezed a kislányt. Lapozz a [315](#)-re.

38.

Kirontasz a fák közül, majd visszahőkölsz, amikor rádöbbsz, hogy egy völgyszikradok szélén állsz. Kicsit megizzadva pillantasz le a mélybe, amikor érzed, hogy a hegyoldal leomlik a lábad alatt. Kétségbeesetten hadonászol körbe-körbe a kezeddél, miközben egyre gyorsabban zuhansz lefelé, a halálod felé. Szerencsére azonban sikerült megragadnod egy kiálló gyökeret. Erősen a szakadék falának ütödsz (2 ÉLETERŐ pontot vesztettél), de sikerül megkapaszkodnod. Egy kis erőlködéssel sikerül felhúznod magad a szakadék szélére. A földre rogyasz pihenni egy kicsit. A feketeruhas alak ezalatt nyomtalanul felszívódott. Lapozz a [139](#)-re.



39.

Gyorsan visszatekered a madzagot, és betöltesz egy nyíl vesszőt. Vársz, amíg az ór körvonalai tisztán kirajzolódnak a hold előtt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [118](#)-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [84](#)-re.



40.

Halkan a kráter másik oldalára lopódzol. Nem messze tőled egy két ektovult vontatta kristályhintó áll, mellettük egy türelmesen várakozó kristályszellemmel. Elbújsz egy kristályhalom mögé, és vársz, amíg a Begyűjtő fel nem bukkan. Ha most előugrasz, és rátámadsz a kardoddal, lapozz a [85](#)-re. Ha előbb megmutatod magad, lapozz a [154](#)-re.

41.

Két kézzel megmarkolod a kardodat, és körbepördülsz, mintha kaszálnál. Két pap elterül, a többiek pedig hátrahúzódnak. Az ajtó felé igyekszel, de a papok botjaikkal elállják az utadat. Kétségbeesetten küzdesz, de sajnos túl sokan vannak. Egyre több botütés csattan a fejedén. Az egyiktől hirtelen elsötétedik előtted a világ.



42.

A darazsakkal a nyomodban levágtatsz a folyóig, majd hangos csobbanással a habok közé ugratsz. Sajnos a vízbe érkezéskor kiesel a nyeregből, és a jheera fáklya is kialszik. Vadul kapálódzol, hogy a felszínen maradj, de a darazsak körülvesznek. Kénytelen vagy lebukni a víz alá, és odébbúszni. De a te lélegzeted sem tarthat örökké. Amikor lihegve a felszínre bukkansz, ismét körülzsongnak a darazsak... Lapozz a [336](#)-ra.

43.

Felpattansz az emelvényre, és szembefordulsz a négy főnemessel. Elkezded magyarázni, hogy mi történt, hogyan vezette félre őket egy áruló - de egy éles kiáltás szakítja félbe a mondandódat. - Vigyázz, gyilkos! - kiáltja Luthaur, és kivont karddal rád ront. A nemesek visszahuppannak díszes székeikbe. Védened kell magad Luthaur vad támadása ellen.

Ha megkapod az első sebet a küzdelem során, lapozz a [143](#)-ra. Ha sebesülés nélkül tudod legyőzni Luthaurt, lapozz a [169](#)-re.

44.

Halálosan fáradt vagy, mégsem tudsz aludni. Eszedbe jut, mit mondott Sige az amuletről. Ha viseled, nem kell sohasem aludnod. Ki gondolta volna, hogy egyszer ez a hátrányodra is válhat? A tested igazi pihenésért kiált, a tudatod lassan kezd elhomályosulni az alváshiánytól. Ha úgy döntesz, hogy leveszed az amulettet, hátha úgy már fogsz tudni aludni, lapozz a [382](#)-re. Ha nem így teszel, lapozz a [278](#)-ra.

45.

A förtelmes ízű folyadék lassan csúszik le a torkodon. A serlegnek dőlsz, és mélyeket lélegzel. Ha az „Arahl” feliratú varázsitalt ittad meg vagy adtad a léhez, lapozz a [14](#)-re. Ha a „Zazzaz” feliratú varázsitalt öntötted hozzá, lapozz a [90](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [68](#)-ra.

46.

Villámgyorsan jobbra hengeredsz, közben a hátaddal érzed, merre fekszik a kardod. Ahogy befejezed a mozdulatot, már oda is nyúlsz, és a penge megvillan a kezekben. Épp idejében, hogy kivédd az első csapást. Az ellenfeled egy árnytünde. Két másik társa egy kicsit távolabb leselkedik.

Első Árnytünde

ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a [120](#)-ra.

47.

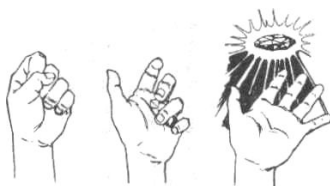
Dunyazad előredől a székében, és rád bámul. Aztán feláll, és a koporsóhoz lép. Vár egy pillanatig. - Tudom, mit akarsz bebizonyítani - mondja hűvösen, de ugyan mit nyerhettem volna én egy olyan ember halálából, aki jól képviselte az érdekeimet? - Ezekkel a szavakkal lehajol, és finoman megcsókolja Lady Carolina fakó kezét. Néma csöndben figyel mindenki. Minden szem Carolinára szegeződik, de a kéz színe nem változik. Dunyazad az örökhöz fordul, és csöndesen megszólal: - Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. - Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a [355](#)-re.

48.

Csatlakozol a murkuronokhoz, és te is az ajtónak feszülsz. A negyedik murkuron hirtelen elkiáltja magát: - Isbech Pinzha! - A társai elugranak az ajtóból. Te is így teszel. Az ajtó kivágódik, és zömök, hullószerű lények özönlenek be a szobába. Egy villanás, majd egy erős hőfuvallat, és amikor kinyitod a szemed, a padlón összeégett kokomokoák tetemeit pillantod meg. A murkuronok felpattannak, és berohannak az ajtón. A varázsló udvariasan feléd biccent, majd ő is csatlakozik a társaihoz. Végigrohannak előtted az alagúton, hogy aztán másodpercekkel később kiáltozva jöjjenek vissza. Félrehúzódsz előlük, ahogy elrohannak melletted, majd (egy kicsit idegesen) te is elindulsz az alagútban. Az alagút egy nagy terembe torkollik. Lapozz a [82](#)-re.

49.

Amikor elmagyarázod nekik, hogy téged Lady Carolina személyesen bízott meg a feladatoddal, az örök felvonják a szemöldöküket, és tetőtől talpig végigmérnek. Egyikük megfordul, és eltűnik a palotában, de a másik még mindig elállja az utadat. Kis idő múlva megjelenik az első ör. - Most mindenki Lady Carolina temetésének előkészületeivel van elfoglalva. Azt javasoljuk, gyere vissza holnap ... és előbb vegyél egy kiadós fürdőt, ha be akarsz ide jutni. - Ha meg akarod vesztegetni az öröket, írd fel, mennyi pénzt szánsz rá, és lapozz a [387](#)-re. Ha kirántod a kardodat, és erővel akarsz bemenni, lapozz a [210](#)-re. Ha egyiket sem teszed, megfordulsz, és visszamész a városba. Lapozz a [130](#)-ra.



50.

A nő felkacag, a látomás pedig eltűnik a kezei közül. - Nem, én nem ő vagyok, bár ismerem az urat. Ő volt az utolsó látogatóm, és az ő látomása is hasonló volt a tiédhez. Az én nevem Aletheia. - Miközben beszél, finom nyomást érzel a válladon. Odafordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és automatikusan kinyúlsz, hogy megragadd. A kígyó azonban gyorsabb nálad. Egy szempillantás alatt a nyakad köré tekeredik. - Hát akkor ismerd meg Caduceust - szólal meg a nő. Lapozz a [307](#)-re.

51.

Előhúzod a számszeríjadat, és betöltesz egy nyíl vesszőt. Nem tudod egészen tisztán kivenni a szörnyeteg körvonalait, így csak nagyjából tudsz célozni. Szerencsére a húr pattanását ocsmány üvöltés követi odalentről; megsebesülhetett, de biztos, hogy még életben van. A kapaszkodó ember fájdalmasan felnyög, és látod, hogy a szorítása enyhülni kezd a rácson. Ha még egy nyilat lősz a lényre, lapozz a [303](#)-ra. Ha inkább megpróbálsz kinyitni a csapóajtót, lapozz a [162](#)-re.

52.

Az emberek többsége már régóta halott lehet, mumifikálódott arcukra örök időkre bevésve a fájdalom. Amint a suttogás forrása felé haladsz, a bal kezed bizseregni kezd. Az egyik kristálysoborban Sige ismerős arcvonásait pillantod meg. Közel hajolsz, így tisztán hallhatod suttogását: - Szabadíts meg! Segíthetek neked Bythost legyőzni. Becsapott engem, és bezárt ide a többi kudarcot vallott ügynöke közé. - Ha összetöröd a kristályt, és kiszabadítod Sigét, lapozz a [286](#)-ra. Ha inkább itt hagyod a fogságában, lapozz a [75](#)-re.



53.

A fekete horda a nyomodban van. Több mérföldre van még Kallamehrtől, de máris mindent elemésztett, ami az útjába került. Bár fogalmad sincs, miféle erő állíthatná meg ezt az áradatot, mégis figyelmeztetned kell Kallamehrt: az evakuáció az egyetlen módja a túlélésnek. *Jelölj be egy időköckét.* Mit teszel:

Kallamehrbe lovagolsz?

Lapozz a [129](#)-re.

Megpróbálsz még több információt

megtudni az ellenségről?

Lapozz a [325](#)-re.

Megkeresed Enthymesist, a

varázslót (ha mond neked

valamit ez a név)?

Lapozz az [5](#)-re.

54.

A lovad vágtatni kezd, és téged is maga után vonszol. Egy idő múlva a sok ütődéstől elveszted az eszméletedet. 2 ÉLETERŐ pontot veszítettél, és *jelölj be egy időköckét.* Amikor magadhoz térsz, látod, hogy a homokvihar már alábbhagyott. Lapozz a [98](#)-ra.



55.

Ahogy benyúlsz a zsákodba, és előhúzkod a hal formájú üveget, az ellenfeled hátrál egy lépést. Feléd nyújtja a karját, és felnyög: - Ne! Ne! Csak azt ne! - Te rá sem hederítesz, és kihúzkod a dugót. Az üvegből halk kuncogáshoz hasonló hang hallatszik, és az ellenséges sereg imént még büszke vezére rázkódó, örült kacagásba kezd. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a [255](#)-re. Ha előrántod a kardodat, és nekirontasz ellenfelednek, lapozz a [324](#)-re.



56.

- Bölcs vagy, hogy meggondoltad magad - szólal meg a főpap. - Bár már öregek vagyunk, még mindig van hatalmunk. És most lássuk, mi van a hátizsákodban. - Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a [73](#)-ra. Ha nincs nálad, lapozz a [379](#)-re.



57.

Hirtelen egy feketeköpenyes árny ugrik a hátadra, és mélyeszti beléd körmeit. Megperdülsz, hogy lerázd magadról a figurát, amikor valami a lábadba szúr. Az éles fájdalom végiglüktet a testeden. 3 ÉLETERŐ pontot veszítetted. Lerázod magadról az árnyat, és felkészülsz a harcra. Ellenfeled hátracsapja a csuklyáját. Egy hatalmas darázssal találod magad szemközt, sokszorosán osztott szemei gonosan csillognak. Rovarszerű, szögletes mozdulatokkal rád támad.

Darázs Orgyilkos

ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha nincs nálad a kardod, 2-vel gyengébben támadsz, és nem tudsz *halálos ütést* mérni ellenfeledre. Ha legyőzted az orgyilkost, lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál, és folytasd tovább a játékot.

58.

Két út vezet tovább a tisztásról, az egyik balra, a másik jobbra. Éppen mikor elindulnál, megzörren mögötted az egyik bokor. Egy hangyaevő ront ki az orchideák közül, és egyenesen a dombocskára felé veszi az útját. Tiszta szívből jó étvágyat kívánsz neki, és folytatod az utadat. Ha már három szám van felírva a *kalandlapodra*, akkor lapozz arra a lapra, amit a három szám egybeolvasva kiad. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írd fel egy 1-es a *kalandlapodra*, és lapozz a [17](#)-re. Ha balra mész, egy 2-es felírása után lapozz a [388](#)-ra. Ha valamelyik szám már fel van írva a *kalandlapodra*, akkor a másik lehetőséget kell választanod.

59.

Félrehengeríted a hordót, és megmarkolod a csapóajtón lévő vasgyűrűt. Amint felrántod a csapóajtót, két kar nyúlik ki alulról, és ragadja meg keményen a lábadat. Lerántanak, végigbukdácsolsz egy kőlépcsőn, és tompán a pince padlójára puffansz. Elsötétül előtted a világ. Egy fejedre mért fájdalmas ütéstől térsz magadhoz. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. A szád langyos borral van tele. Egy valóságos bortó közepén ülsz (lehet vagy fél méter mély). Egy szakadt öregemberrel állsz szemközt, aki korát meghazudtoló fürgeséggel ismét feléd sújt. A bortól fuldokolva félreugrasz, majd feltápáskodsz. Védened kell magadat!

Öregember

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a [222](#)-re.

60.

Sikerült hatásos módon megoldani a troll emésztési problémáit - holtan fekszik előtted a földön. Nem foglalkozol vele többet, megfordulsz, és folytatod az utadat azon az ösvényen, mely a folyóparton halad. Lapozz a [133](#)-ra.



61.

Sietve magadhoz veszed a felszerelésedet. Káromkodva veszed tudomásul, hogy az ajtó zárva van. Megpróbálsz berúgni, mire azonnal darabokra szakad. De nem örülhetsz sokáig átmeneti sikerednek: a nyitott ajtón hatalmas lángnyelvek csapnak át, és egy pillanat alatt égő rongybabává változtatnak. A kalandod véget ért.

62.

A fegyvered lehetővé teszi, hogy sebesülést okozz a harcosnak, aki azonban még így is igen kemény ellenfélnek ígérkezik. Ellene nincs lehetőség *halálos ütésre*.

Kristályharcos

ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 13

Egy kör után *elmenekülhetsz*, ha akarsz (lapozz a [346](#)-ra). Ha legyőzted a kristályharcost, lapozz a [398](#)-ra.

63.

Zabot adsz a lovadnak, és nézed, ahogy eszik. Védelmezésül tüzet gyújtasz, és berendezkedsz éjszakára. A fejed fölött szikrázó csillagokat fürkészed, közben lassan telnek az órák. Visszaemlékezel, mit mondott Sige a varázsamuletről. Örülsz neki, hogy alvás nélkül is kipihenheted magad. Hirtelen néhány árnyat veszel észre, amint lopakodva közelednek. Moccanás nélkül fekszel, mintha aludnál, de a kezed csak centiméterekre tartod a kardod markolatától. Ha vársz, amíg a támadók már majdnem rád vetik magukat, lapozz a [214](#)-re. Ha felpattansz, még mielőtt közelebb érhetnének, lapozz a [348](#)-ra.

64.

Felpillantasz, és a fejed fölött, a rácson megpillantod az apró börtönőrt, amint kacagva előveszi a zsebéből a kulcsokat, és letérdel a zárhoz. Gyorsan ártalmatlanná kell tenned, ha valaha is ki akarsz kerülni ebből a veremből. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a [259](#)-re. Ha van nálad számszerű, és le akarod lőni a börtönőrt, lapozz a [186](#)-ra. Ha van nálad fűvócső, és még nem használtad, most megteheted (lapozz a [197](#)-re). Ellenkező esetben lapozz a [352](#)-re.



65.

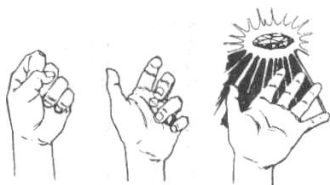
Vad csatakiáltással nekirontasz. Az első csapásodat könnyedén félrecsapja, majd ő is meglendíti a kardját. Csak félig vagy képes hárítani az iszonyatos erejű ütést. Ellenfeled sokkal képzettebb nálad - minden csapásodat azonnal kivédi, a rád meredő acélos szemekből pedig lehetetlen kiolvasni, mikor következik az övé. Rövid küzdelem után térdre rogyasz, képtelen vagy ellenállni neki. - Én leszek az úr ezen a földön, mint ahogy én vagyok a Mélység Ura is - kiáltja. - Nincs már, aki megállíthatna. - És a kardja lecsap.

66.

Odakint már sötétedik. A homályban látod, amint a falusiak egy éles, magas hangon beszélő valakit állnak körül, és hallgatják. Valószínűleg valami bölcs anyóka, esetleg valamiféle boszorkány lesz, mivel a falusiak igen figyelmesen és odaadóan figyelik a beszédet. Aztán a nő hirtelen megperdül, piszkos kezével pedig egyenesen rád mutat. - Ő az! - rikoltja. - A szárnyas hírnökről szóló prófécia beteljesedett! A Megmentőnk eljött, hogy megóvjon minket a közeledő áradattól! Mondd hát, hogy itt maradsz velünk, és elűzöd tőlünk a gonoszt. - Ha beleegyezel az öreganyó kérésébe, lapozz a [208](#)-ra. Ha közlöd vele, hogy valami tévedésről lehet szó, lapozz a [160](#)-ra.

67.

Belovagolsz Kallamehr kapuján. Végigügetsz a Kova utcán, mely egyenesen a palotához vezet. A palota bejáratánál két palotaőr állja el az utadat. A palotaőrség az egyetlen fegyveres testület, mely a városban maradt a vész idejére. - Mit akarsz itt, paraszt? - mordul rád az egyik. - Most nem kell segítség a konyhába. - Ettől a bárdolatlanságtól meglepődsz. Lehet, hogy nem ismernek téged? Ha elmagyarázod, hogy életbevágóan fontos küldetést teljesítesz, lapozz a [49](#)-re. Ha kirántod a kardodat, és követeled, hogy azonnal engedjenek be, lapozz a [210](#)-re.





68.

A terem túlsó végében fülsiketítő csattanással feltárul az ajtó, és Bythos lép be rajta. Ez nem az a Bythos, akit egyszer már megöltél: ez egy irtózatoss, tizenöt méter magas óriás. Hatalmas, díszes köpenye vakítóan szikrázik, kemény, rosszindulatú pillantásától végigfut a hideg a hátadon. Ha feldöntötte a serleget, lapozz a [149](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [225](#)-re.

69.

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként felétek úszik a levegőben. Pánik ömlik el rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtazni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, kemény, fémes zúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő sáska méretű fekete darazsakból áll. A darazsak körülrajzanak benneteket. Felkészülsz a fullánkrok fájdalmas szúrására, de nem történik semmi. Feléledő reménnyel továbblovagolsz. Talán még sikerül megmentened a falubelieket, mielőtt a darazsak megérkeznének. Lapozz a [35](#)-re.

70.

Vigyázva, nehogy észrevegyenek, követed az ellenséget, amint végigözönlik a földeken. Mielőtt elérnék a következő falut, a fekete felhő felemelkedik a gyaloghinto fölül, előrelebeg, és beborítja a települést. Kis idő múlva a falusiak kigyalogolnak a kapun, és szótlankul csatlakoznak a hatalmas sereghez. Hasonló dolog történik az útba eső többi faluval is,

míg végül Kallamehr tűnik fel a láthatáron. A küldetésed kudarccal végződött - gyávaságod miatt nem tudtad megakadályozni a pusztulását.



71.

Végigmész a járdán, mígnem elérsz ahhoz a ponthoz, ahol a fal a várral érintkezik. Innen csak egy rövid ugrás, és máris a vár egyik épületének enyhén lejtő tetején találsz magad. Fölötted a központi torony magasodik; de a figyelmed az alatt lévő dolgokra koncentrálódik. Innen repült ki a szárnyas lény, bár nem tudod teljes biztonsággal megállapítani, hogy melyik ablakból. A vár négy fallal veszi körül a várudvart, és mindegyik falon egy apró ablakot pillantasz meg. A várfalak tetején hegyes csúcsok és kődíszek vannak, így van mihez hozzáerősíteni a köteleidet. A kötélről leereszkedve aztán beleshetsz az ablakon. Melyik fallal próbálkozol először:

A bal oldali távolabbi fallal?

Lapozz a [397](#)-re.

A bal oldali központi fallal?

Lapozz a [94](#)-re.

A jobb oldali központi fallal?

Lapozz a [218](#)-ra.

A jobb oldali távolabbi fallal?

Lapozz a [340](#)-re.

72.

Váratlanul krákogást hallasz a közelből. A zörej felé fordulsz, és egy zöld ragaccsal borított férfi arcát pillantod meg. - Menekülnöd kell - mondja gyöngén - Nekem, Enthymesisnek sem sikerült elpusztítanom a Maijem-Nosothot. Nekem már kevés időm van hátra, de te még megmenekülhetsz. Ne menj közel a homokhoz; az a pokol fenekére vezet! Siess, a szörnyeteg mindjárt visszatér! - Ha visszasietsz az alagútba, ahonnan jöttél, lapozz a [230](#)-ra. Ha a terem közepe felé igyekszel, lapozz a [263](#)-ra.



73.

Amikor az aranyszobrocska kigurul a csomagjaid közül, sóhaj hallatszik a papok soraiból. - Tettenértünk! - kiáltja a főpap. Az egyik pap áhítatosan felemeli az Arany Öklöt a földről, és egy talapzatra helyezi a templom közepén. A társai is odasereglenek, körbeállnak, és kántálni kezdenek. Mivel úgy tűnik, a papok megfélemeztek rólad, úgy döntesz, hogy gyorsan lelépsz a helyszínről. Ám egy látványtól szinte földbe gyökerezik a lábad. A kántálás erősödik, és az Ökök ujjai közül egyre erősödő zöldes izzás szűrődik

ki. Az ujjak lassan szétnyílnak, és egy zöld ékkövet fednek fel. A kő a most már nyitott aranytenyér fölött lebeg néhány centiméterrel. A fénye olyan erős, hogy nem bírod tovább nézni. Az izzás aztán alábbhagy, és neked is eszedbe jut, hogy az előbb még menekülni akartál. A papok azonban csodálatos változáson mentek keresztül - többé már nem mozognak nehézkesen, mindnyájan ifjú harcos-papok. Ketten kilépnek a körből, és integetnek, hogy csatlakozz hozzájuk. Végigvezetnek egy folyáson egy kis szobáig. Húzd le az Arany Öklöt a felszerelési tárgyaid közül. Lapozz a [353](#)-ra.

74.

Madhaerios arca bíborszínűre vált szégyenében, aztán könnyekben tör ki. Felemelkedik a székéből, odatámolyog a koporsóhoz, és szájon csókolja Lady Carolinát. Utána visszalép a székéhez, és beleomlik. Carolina ajkain semmilyen változás sem látszik. A tömeg sustorogni kezd. - Hogy lehetsz ilyen tapintatlan? - mondja Dunyazad. Aztán az örökhöz fordul, és csöndesen megszólal: - Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. - Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a [355](#)-re.

75.

Otthagysz a kristálysobrokat, és eltűnsz a ködben. Kis idő múlva baljóslatú csikorgó hangot hallasz a fejed fölül. Lapozz a [237](#)-re.



76.

Annyi időd még van, hogy egy kis, zöld, nyálkás tömeget pillants meg a szekrényben. Egy szempillantással később valami daraszerű, fullasztó ködfelhő takar be. A földre ejted a kardodat, mert mindkét kezedet ösztönösen az arcod elé kapod. A szemed égni, az orrod folyni kezd. Heves öklendezés fog el (1 ponttal csökkent az ÉLETERŐD). Az a valami pedig (bármi is volt) kimászik a szekrényből, és megpróbál a lábaid között elcsúszva távozni. Ha meg akarod ragadni, dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [172](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, vagy ha nem akarod megragadni a lényt, lapozz a [194](#)-re.

77.

Bár nagyot nyekkensz, amikor a földre zuhansz, mégis sikerül elkapnod a kantárt. Megpróbálod megnyugtatni a lovadat, amennyire lehet, és igyekszel erőnek erejével a földre szorítani, hogy ő is túlélje a homokvihart, amely már üvöltve tombol körülöttetek. Sokáig vártok, amíg a vihar elcsendesedik. Lapozz a [98](#)-ra.

78.

A kardod kiröppen a hüvelyéből, és a hatalmas figura felé nyomulsz. - Arcátlan bolond! - üvölti, és fagyasztó lehetetet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödön, de gyorsan elolvadnak. Diadalittasan nézel fel Bythosra, de ő lehajol, és hatalmas kardot formál egy kristályból. Egy ilyen irtózatosszerű és jól képzett harcos ellen semmi esélyed nincs. Hősiessé az utolsó lehetetedig küzdesz.

79.

A szárnyas orgyilkos szisszen egyet, majd hátra és felfelé ellibben előled. Nincs időd a hajszára, mivel a szoba felől áradó hőség szinte már elviselhetetlen. Mit teszel:

Az ajtóhoz rohansz?

Lapozz a [61](#)-re.

Kimászol az ablakon?

Lapozz a [262](#)-re.

Valami más kijutási mód után nézel?

Lapozz a [323](#)-ra.

80.

A látomás szertefoszlik. A nő összecsapja a kezét, és a szája mosolyra húzódik. - Okos vagy, bár rongyosnak látszol. Úgy tűnik, a végzet vezette idáig a lépteidet, úgyhogy most nekem is szerepet kell vállalnom benne. Sok próba vár még rád, az ellenségedet nem lehet egykönnyen legyőzni. Bár Bythosnak is vannak gyöngyei, és lehet, hogy te leszel az elveszejtője. Enthymesis már úton van előtted, az ő segítségével hasznos lehet számodra. - Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a [295](#)-re. Ha nincs, lapozz a [114](#)-re.

81.

A lovad a földre zuhan, de te még idejében leugrasz a hátáról. Keményen a földnek ütközöl, de szerencsére semmi bajod sem történik. Sajnos ugyanez nem mondható el a lovadról. Az egyik mellső lába kificamodott. Feléd biceg néhány lépést, szomorú szemével mintha csak bocsánatot kérne tőled. Így nem tudsz tovább lovagolni, be kell vezetned a lovat a legközelebbi faluba, és kérni helyette egy másikat. Lapozza [155](#)-re.

82.

A teremnek igen magasan van a teteje. Finom homok pereg alá fentről. A padló homokkal borított közepe alig észrevehetően remeg. Óvatlanul szétszórva a homokban rengeteg tárgyat és kincset láatsz - a mágikus tárgyakkal egy olyan gyűjteményt, amelyhez foghatót még soha nem láttál életedben. Ám a homok minden egyes rezdülésével egyre mélyebbre süllyednek. Mintha valami szél fújna, halk füttyülést hallasz. Számold össze a *kalandlapodon* a bejelölt időköcskák számát:

Ha kevesebb, mint 13 köcskát

jelöltél be

Lapozz a [72](#)-re.

Ha 13-17 köcskát jelöltél be

Lapozz a [309](#)-re

Ha több, mint 17 köcskát

jelöltél be

Lapozz a [343](#)-ra.



83.

Kivéded az örök első csapását, de majdnem a földre rogyasz a kimerültségtől, és az alváshiánytól. Csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Őr</i>	7	8
<i>Második Őr</i>	6	7

Egyszerre kell megküzdened az örökkel. Minden kör elején dönts el, melyikükre támadsz; ezzel az örrel küzdj a szokásos szabályok szerint. Minden egyes körben a másik őr számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját támadóerődét ő ellene. Ha a te támadóerőd nagyobb, nem sebzelt rajta: mindössze csak kivédted abban a körben a csapását. Ha viszont az ő támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesített. Ha mindkettejüket legyőzted, lapozz a [102](#)-re.





84.

A lövésed célt téveszt, a nyíl vessző szikrákat szórva csapódik a falba, egy kicsivel az űr mögött. Az űr megfordul, majd nyilat tesz a számszeríjába, és fedezékbe húzódik. Felismered, hogy ez a legalkalmasabb pillanat, hogy észrevétlenül felszívódj. Lapozz a [151](#)-re.

85.

Kardod egyetlen csapásával leterítéd a meglepett Begyűjtőt. A kámzsája félrelibben, és mögüle csontvázarc bukkan elő. Lapozz a [27](#)-re.





Felkészülsz, hogy megküzdj ezzel a félelmetes ellenféllel. De váratlanul egy pár díszes csizmát pillantasz meg a kéménylyukban. A csizmákat egy csicsás ruházat követi, tulajdonosa könnyedén siklik lefelé a kígyószerűen tekergőző kötélén. Szikrázó, tündöklő öltözete sehogyan sem illik a kunyhó nyomorúságos berendezéséhez. A figura mélyen meghajol előtted, majd megszólít. - Üdv, utazó! Engem a Trükkös Rablónak hívnak, és nagy szerencséd van, mert azért vagyok itt, hogy megmentselek. Egyik szememet eddig is rajtad tartottam, de most, hogy teljesen vakvágányra tévedtél, úgy döntöttem, hogy megmentem az irhádát. Ha leállsz, hogy mindenféle parasztnak megtöröld az orrát, Kallamehrnek végképp nem lesz esélye. - Grimaszol egyet, majd vihog egy kicsit magának. A kígyószerű kötéltre mutat, és tovább beszél: - Ez itt a sor vége. Nyomás, ragadd meg, és usgyi! - Könnyedén felkúszik a kötélén. Közben hallod, amint a parasztlak eltávolítják a barrikádot a kunyhó ajtaja elől. Ha megragadod a kötelet, lapozz a [96](#)-ra. Ha nem, lapozz a [236](#)-ra.



87.

Megszámolhatatlanul sok kincset és mágikus tárgyat látsz magad körül. Néhányon megakad a tekinteted: egy drágaköves mellvért (sokkal kisebb, mint a te méreted), egy pár hatalmas, csillogó csizma (szemmel láthatóan tollból készültek), egy aranyököl, egy gyémánttal ékesített koponya, egy óniksz jogar és egy kristálygömb hever egy bársonnyal borított emelvényen. Ha valamelyiket magaddal akarod vinni, írd fel a *kalandlapodra*. Utána nem marad más választásod, mint elindulni a ködben. Lapozz a [116](#)-ra.

88.

Tasbadh hosszú történetbe kezd, melyben felemlégeti a hőstetteit, melyek szinte példa nélkül állóak. Egy idő múlva észreveszed, hogy beszéde közben többször is ellentmondásba keveredik a korábban elmondottakkal. Vajon tényleg halálos átok ül rajta? *Jelölj be egy időköckét!* Ha teljesíted a kérését, és adsz neki pénzt és élelmet, lapozz a [177](#)-re. Ha kétségbe vonod a történeteit, és inkább továbblovagolsz, lapozz a [308](#)-ra.

89.

A folyó egy alagútba vezet egy hegy belsejébe. Egy kis idő múlva a folyó bekanyarodik, téged pedig egy lapos sziklapartra sodor a sötétségben. Amint félájultan ott heversz, körbepillantasz a barlangban. Egy viaszfáklya ég egy repedésbe szorítva. A fáklya fényénél látod, hogy a folyó a kanyar után egy boltív alatt folyik át. A boltívet azonban vasrács zárja el. A sziklapadról egy sötét alagút indul mögötted, a falain itt-ott vöröses fények táncolnak. Ha beúszol a folyóba, hogy

megvizsgáld a rácsokat, lapozz a [277](#)-re. Ha megnézed az alagutat, lapozz a [362](#)-re.



90.

A másik bejárat felől mennydörgő léptek közelednek. Furcsa módon egyre álmosabbnak érzed magad. A szemeid káprázni kezdenek, a szempilláid mintha ólomból lennének. A serlegnek zuhansz, és hangosan horkolni kezdesz. És nem ébredsz fel soha többet.

91.

Elhagyatott falvakon át vezet az utad. Lassan elhatalmasodik rajtad a magányosság nyomasztó érzése. Hogyan menthetnéd meg az országot, ha az összes lakosa nyomtalanul eltűnt? Minden időérzékedet elveszted, nincs ami megkülönböztetné az egyik napot a másiktól. A célodat nem tudtad teljesíteni, céltalanul kóborolsz a kihalt földeken. Végül elhajítod a kardodat, és vaktában nekivágsz a messzeségnek. A kalandod véget ért.



92.

Mielőtt elindulsz, Lady Carolina átnyújt egy lepecsételt tekercset, melyet Yunanhoz, a hadsereg parancsnokához kell eljuttatnod. - Castis szerencséje kísérfen utadon! - mondja, majd az istállóhoz vezet, hogy magad válaszd ki a lovak közül a legjobbat. Nemsokára kilovagolsz Kallamehrből. *Jelölj be egy időköckát!* Jópár mérföldet magad mögött hagytál már. Arra gondolsz éppen, hogy meg kellene állni, hogy húzz egyet a kulacsodból, amikor a lovad váratlanul megbotlik. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [81](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [192](#)-re.

93.

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan megfordul, és te belecsúszol a ragadós, fekete folyadékba. Kétségbeesetten próbálsz kikapaszzkodni a kristálypartra. Észleled, amint egy hatalmas, fekete tömeg zuhan a felhőkből a felszínre, de nincs időd, hogy jobban szemügyre vedd, mert valami megragadja

lábadat, és lehúzza a felszín alá. Ki kell verekedned magad a szorításából. Ha nincs nálad a kardod, lapozz a [184](#)-re.

Csáp

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 5

Ha négy kör után még mindig harcban állsz, lapozz a [20](#)-ra. Ha legyőzted a csapot négy körön belül, lapozz a [146](#)-ra.

94.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba meglehetősen puritánul van berendezve, egy ágy, néhány szék, egy öltözőasztal és egy tükör alkotja az egész bútort. Az ágyon Asiah Albudur ül egyenes derékkel, teljesen felöltözve. Az egyik üres szék felé fordulva mintha beszélgetne valakivel. Csak töredékeket kapsz el a beszélgetésből: - ... Emlékszem, amikor először jöttél Kallamehrbe, és bemutatlak Kékkő bárónak. Ki tudhatta akkor, hogy azért jöttél, hogy feleségül menj hozzá? ... Milyen kedves, ártatlan teremtes voltál... Mi az?... Ne aggódj Kallamehr miatt, Carolina, biztos vagyok benne, hogy Madhaerios mindent az irányítása alatt tart ... - Többet nem tudsz meg. Felkapaszkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a [25](#)-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a [151](#)-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyiket választod:

A bal oldali távolabbi falat?
A jobb oldali központi falat?
A jobb oldali távolabbi falat?

Lapozz a [397](#)-re.
Lapozz a [218](#)-ra.
Lapozz a [340](#)-re.



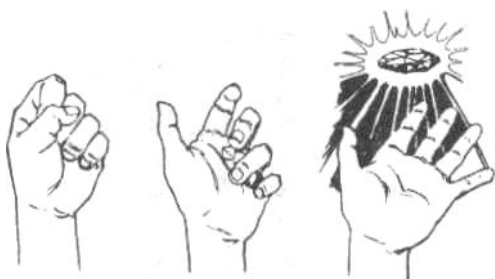
95.

A figyelmed aztán jobbra, egy völgy távoli végébe irányul. Akaratlanul is megborzongsz, a szőrszálak pedig meredezni kezdenek a hátadon. A lovad rémülten ágaskodni és nyeríteni kezd. Sűrű, kellemetlen szag tölti be a levegőt. A távoli völgyet lassan fekete láva önti el... legalábbis első pillantásra annak látszik. Amikor jobban szemügyre veszed, rá kell döbbedned, hogy az özönlő fekete tömeg nem egybefüggő, hanem kisebb pontokból áll: valóságos emberóceán. Már azalatt az idő alatt, amíg nézted, közelebb nyomultak, lassan már az egész völgyet előzönlík. Megtaláltad hát az ellenséges sereget, de vajon túléled-e a találkozást, hogy másokkal is tudasd, amit láttál? Sokkal, de sokkal több ember vonul odalent, mint Kallamehr egész hadserege. Ha lelovagolsz a völgybe, hogy közelebről is megvizsgáld a sereget, lapozz a [153](#)-ra. Ha inkább balra lovagolsz, és megpróbálsz elérni a falut, lapozz a [358](#)-ra.

96.

Amint megragadod a kötél végét, az erőteljesen megrándul. Egy pillanat múlva már ki is csusszantál a kéménylyukon. Alattad a kunyhó ajtaja kivágódik, és mérges parasztok özönlének be a kunyhóba fáklyákkal a kezükben. Kiáltásukat alig hallod a közeli zúgástól. Az erős zúgás fölülről jön, de felnézve nem látsz semmi mást, csak egy hatalmas fekete árnyat. Egy darabig utazol a levegőben, majd tompa puffanással talajt érsz. A Rabló lecsúszik a kötélről, és melletted huppan a földre. Ezúttal egy különös formájú üveget lóbál a kezében. Feléd tartja, és közelről észreveszed, hogy az üveg egy különlegesen

visszataszító alakú, ocsmány halat mintáz. - Erre szükséged lesz - mondja a Rabló, és átnyújtja az üveget. - Az üvegben az a humorérzék van, amelyet évekket ezelőtt raboltam el, még amikor fiatal voltam és bohó. Nemsokára találkozni fogsz a régi tulajdonosával, és jobb lesz, ha visszaadod neki: Nincs annál jobb dolog, mint egy fickó, akinek van humorérzéke. - Int egyet feléd, majd szó nélkül felkúszik a kötélén. A zúgás lassan elhalkul, ahogy a sötét árnyék felemelkedik, és lassan eltávolodik. Egyedül vagy, ló nélkül. Fáradtan a földre roskadsz, hogy itt töltsd el az éjszaka hátralévő részét. Lapozz a [331](#)-re.



97.

Macskaként landolsz a földön. Ahogy felegyenesedsz, érzed, hogy a hátadat valamilyen ragadós folyadék borítja, amely most bugyborékolni és sziszegni kezd. Gyorsan leveted a zekédet, és az egyik itatóvályúba hajítod. Haragos sziszegéssel vastag gőzfelhő csap fel, és a víz vadul bugyborékolni kezd. Hátralépsz, és óvatosan felpillantasz. A feketeköpenyes figura éles fordulót ír le a levegőben, majd eltűnik az éjszakában. Lapozz a [111](#)-re.

98.

Vége valahára leülepszik a levegőben kavargó por és homok. Egy erdőben találod magad. Furcsa - a homokvihar előtt erdőnek még csak a nyomát sem láttad errefelé. Fejedet csóválva elindulsz az éppen hogy kivehető ösvényen, mely a csendes erdőn húzódik keresztül. Egy kis idő múlva egy hatalmas, ágas-bogas gyökérszerű fához érsz. A fa körül lekonyuló harangvirágok borítják a földet. Az ösvény két irányban megy tovább. Az aljnövényzet sűrű és áthatolhatatlan. Ugy döntesz, hogy kikötöd a lovad, mielőtt megvizsgálnád a környéket. Ha a bal oldali elágazást választod, írd fel egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a [268](#)-ra. Ha inkább jobbra mész, írd fel egy 2-est a *kalandlapodra*, és lapozz a [388](#)-ra. Ha megvizsgálod a fát, illetve az azt borító növényeket, lapozz a [356](#)-ra.

99.

Megragadod a kötélt végét, és lecsusszansz az udvarra. Amint talajt ér a lábad, gyorsan beugrasz az árnyékba, miközben figyeled az őr mozgását odafent. A szolgák szálláshelyei felé tekintesz, felméred, vajon el tudsz-e jutni odáig észrevétlenül. Lapozz a [204](#)-re.



100.

Kiugrasz a fák közül, és rémülten veszed észre, hogy az erdőn túl a semmibe jutottál. Egy pillanatig lábujjhegyen egyensúlyozol a mély szakadék szélén, majd a talaj leomlik alattad. Egyre növekvő sebességgel zuhanni kezdesz lefelé. A szakadék rettentően mély. Egy kis idő múlva azonban leérsz az aljára...

101.

- Kicsoda? - sikolt fel a nő, és a látomás azonnal szertefoszlik. - Nincs időm ilyen alakokra, mint te, de a pajtásomnak ízleni fogsz. - Enyhe súlyt érzel a válladon, és amikor felpillantasz, egy hatalmas kígyó szemeibe bámulsz. - Caduceus! Új játszótársat kaptál! - kacag a nő. Még mielőtt megragadhatnád, a kígyó a nyakad köré tekeredik. A szorítása lassan-lassan erősödik. A kalandod véget ért.

102.

Rádöbbsz, hogy Sige varázsamulettje az, amelyik így kiszívta az erődet. Felidézed magadban Sige szavait, amikor neked adta az amulettet: - Ez az értékes varázstárgy az istenek áldását viseli magán. - De vajon milyen istenének? - tűnődsz el rajta. Tény, hogy az amulett több bajt hozott rád, mint amennyi hasznot hajtott. Ha leakasztod a varázsamulettet a nyakadból, lapozz a [355](#)-re. Ha inkább fenthagyod, lapozz a [150](#)-re.

103.

Óvatosan, nehogy megcsússz, learaszolsz a kráterbe. Ahogy eléred a kráter fenekét, látod, hogy hat kristályharcos mászik át a peremen, és hatalmas kalapáccsal a kezükben feléd tartanak. Lapozz a [201](#)-re.



104.

Az öt főnemessel asztalhoz ülsz. Finom ételeket kínálnak, hogy legyen erőd az előtted álló feladatok teljesítésére, majd elmagyarázzák a tervüket. Mindenkit a saját szolgálai látnak el, a rólad való gondoskodással pedig Carolina egyik apródját bízták meg. Madhaerios óva int attól, hogy esetleg meggondolatlan lépéseket tégy a küldetésed folyamán. - A legfontosabb az, hogy visszatérj, és elmondd, miféle veszély fenyeget keletről, így a legmegfelelőbb módon tudunk majd védekezni ellene - magyarázza. Dunyazad éppen arról beszél, hogy a legtanácsosabb az lenne, ha az éjszakát Fourga templomában töltenéd, amikor egy finom érintést érzel a lábadon. Körbenézel, és az apródot pillantod meg, amint elsétál. Lenézel, és egy összehajtott papírt veszel észre az öledben. Ha felemeled, és azonnal elolvasod, lapozz a [264](#)-re. Ha inkább a zsebedbe csúsztatod, és majd később nézed meg, lapozz a [23](#)-ra.



105.

A kardod védekezően megvillan. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [241](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [274](#)-re.

106.

Szerencsére a barlang bejárata elég nagy ahhoz, hogy lovastól beférj. A szerencse azonban csak eddig tartott. Odabent egy rongyos barlanglakó ember fogad, és kezében egy csonttal neked ront. Az első ütésével sikerül kiütnie a fáklyát a kezedből. Előhúzod a kardod.

Barlanglakó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Ha sikerül öt kör alatt legyőznöd, lapozz a [144](#)-re. Ha az ötödik kör végén még harcban álltok, lapozz a [181](#)-re.

107.

Levegőért kapkodsz, a szíved vadul kalapálni kezd. Megpróbálsz lefeszíteni magadról a lény szorítását, de hiába; a karjaid egyre jobban elgyengülnek. Végül az életösztön arra kényszerít, hogy lélegezz egyet... és ez az utolsó korty bor életedben.

108.

Bythos a földre rogy, a teste millió apró szilánkra törik. Elkezdted lefelé húzni a láncot. Húzod, húzod, míg végül egy hosszú sor vasrácsos cella bukkan ki a felhők közül. Amikor a cellasor a földre ér, letéped a

rácsokat, és kiengeded a parányi bentlakókat. Ezek, és ezek támolynak ki bizonytalanul a cellákból, és tekintgetnek körbe csodálkozó szemekkel. Amikor mindnyájan köréd gyűltek, visszavezeted őket a szédületes kristálysíkon át a palotához. A kámzsás szolgák eléd sereglenek, meghajolnak, és a Mélység Új Uraként köszöntenek. Meg kell találnod a Kallamehrbe visszavezető utat. Megkérdezed a szolgákat. Elmondják, hogy Bythos egy igen ritka, kék kristályt tört porrá, és oldott fel vízben, hogy a világotokba utazzon. Néhány ilyen kristály még megmaradt, így a szolgák elsietnek, hogy elkészítsek a számodra az italt. Hosszú órák telnek el. Végül egy kék folyadékkal színültig telt hatalmas serleghez vezetnek. Az újonnan kinevezett Begyűjtő előrelép, és beszélni kezd: - Felség, hatalmas mennyiségű ital szükséges ahhoz, hogy az Ön bámulatos testét a szülőföldjére szállítsuk. Minden anyagot felhasználtunk, amit csak el tudtunk érni, de sajnálatos módon így sem sikerült annyi italt előállítani, hogy az elég legyen mind az Ön, mind pedig a kiszabadított lelkek visszaszállítására. Választania kell tehát: vagy Ön, vagy a lelkek. - Ha magad iszod meg a kék folyadékot, lapozz a [205](#)-re. Ha inkább szétosztod Kallamehr polgárai között, lapozz a [250](#)-re.





109.

Követed Tasbadhot a kocsmába. A kocsmában azonban a messzi földön híres hősnek a kocsmárossal kell szembenéznie. A tulaj megragadja a ruhája ujját: - Nincs több pia, vén csaló! Előbb mutasd meg, mid van! Ha akarsz még szeszt, előbb mutasd a pénzed! - Átkozod magad, amiért egy részeges csavargó félre tudott vezetni. Bosszankodva kísétálsz az utcára. Nincs más hátra, mint nyeregbe szállni, és folytatni az utadat. Lapozz a [7](#)-re.

110.

Előhúzod a medaliont a bőrzacskóból, és magasra tartod, hogy mindenki láthassa. Az emberek félelemmel, vegyes tisztelettel húzódnak hátra. Nekikezdenél elmesélni, hogyan halt meg Ramedes, amikor egy sikoly szakít félbe. Az emelvény felől kiált valaki: - Szentségtörés! Kapjátok el a tolvajt! - Sige kinyújtott karjával rád mutat. Madhaerios tátott szájjal bámul a medalionra. Dunyazad felkiált: - Ez az az amulett, amelyről Carolina a halálos ágyán beszélt: Rangor Végzete! - Sige egy ideges mozdulattal beléfojtja a szót. - Örök! Luthaur! Öljétek meg az árulót! - Ha megpróbálsz kinyitni a medaliont, lapozz a [376](#)-ra. Ha kirántod a kardod, hogy megküzdj az örökkel, lapozz a [399](#)-re.

111.

A helybeliek egy kicsiny gyülekezete nézi már a ténykedéseidet. A hátad mögül recsegés, majd hangos dörrenés hallatszik. Megfordulsz, és látod, hogy a ház teteje szikraesőt szórva összeomlik. Éppen kezdesz elgondolkodni azon, hol is fogod most az éjszakát tölteni, amikor egy fémpenge hideg érintését érzed a nyakadon. Egy rekedt hang szólal meg suttogva: - Egy rossz mozdulat, és darabokra aprítunk, idegen! - Megmenekültél hát az egyik veszélytől, hogy most egy másikba csöppenj bele! Ha nyugton maradsz, ahogy a hang is tanácsolta, lapozz a [341](#)-re. Ha cselekedni akarsz, kiálthatsz segítségért (lapozz a [200](#)-ra), vagy megpróbálhatod lefegyverezni a hang gazdáját (lapozz a [292](#)-re).



112.

Óvatosan utána lopódzol. A Begyűjtő kísétál a kráterből, és odamegy a közelben várakozó kristályhintóhoz. A hintóba két ektovult van befogva, a közelben pedig egy apró kristályszellem áll, aki mélyen meghajol, amikor megpillantja a gazdáját. Aztán elindulnak. Megpróbálod követni őket, de a hintó túl gyors a számodra, így magadra maradsz ezen a kietlen kristályvidéken. A kalandod véget ért.

113.

Ideje olajra lépni, a lovad azonban megtagadja az engedelmességet. Vadul felágaskodik, ledob magáról, és futásnak ered. Sajnos ügyetlenül estél, a lábad a tested alá szorult. Amikor megpróbálsz felállni, a beléd nyilalló fájdalomtól kis híján elájulsz. Egy pillanatra el is sötétül előtted a világ. Amikor ismét kitisztul a látásod, fekete csillagok táncolnak a szemed előtt. Fűlsiketítő zúgás vesz körül. A fájdalom ismét beléd nyilall. Lapozz a [336](#)-ra.

114.

Enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordítod a tekintetedet, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és gépiesen meg akarod ragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy szemvillanás alatt a nyakad köré tekeredik. - Ismerd meg Caduceust - mondja a varázslónő. Lapozz a [307](#)-re.





115.

A szörnyeteg körvonalai nem rajzolódnak ki világosan, állandóan remegnek, ahogy feléd nyomul. A szemed megfájdul ennek az undorító, fekélyes testnek a nézésétől is. Egyetlen állkapcsa csattog, ahogy vastag páncéllal védett testét feléd vonszolja. Ahogy mozog, az undor és bűz újabb hullámai söpörnek végig rajtad. Eszedbe jutnak Enthymesis szavai, és belefűjsz a sípba. A vékony, sivító hangra egy pillanatra megrándul a szörnyeteg, de azért rendületlenül folytatja feléd az útját. Szádba veszed a sípot és folyamatosan olyan erősen fűjod, ahogy csak tudod, miközben előhúzod a kardodat.

Maijem-Nosoth

ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha nincs kardod, 2-vel gyengébben támadsz, és nincs módod *gyilkos ütések* bevitelére. Ha legyőzted a lényt, lapozz a [316](#)-ra.

116.

Óvatosan haladsz a csúszós talajon. Körülötted örvénylik és kavargog a köd. Látod, amint különféle alakok mozognak mindenfelé a tejszerű atmoszférában. A köd minden hangot elnyel, egy recsegő sivító hang kivételével *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [193](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [209](#)-re.

117.

Ahogy megmozdulsz, az őr elsüti a számszeríját. Ilyen távolságból gyakorlatilag lehetetlen hibázni. Félreugrasz, de a nyílvevő az oldaladba fúródik. Az éles fájdalomtól elveszted az egyensúlyodat, és legurulsz a lépcsőn. A lépcső alján keményen nekiütödsz a falnak, és az ütközés ereje még beljebb nyomja a nyílvevőt az oldaladba. A kalandod véget ért.

118.

A nyílvevő kiröppen, és az őr mellkasába csapódik be. Az felkiált fájdalmában, majd egyensúlyát veszítve lezuhan a falról az udvarra. Éppen gratulálsz magadnak a szép lövésért, amikor hangokat hallasz a másik irányból. Odafordítod a tekintetedet, és újabb öröket pillantasz meg, akik felrohannak a falra, és utánad kezdenek kutatni. Mivel nincs hová elbújni, hamar kiszúrnak, és letepernek. Lapozz a [355](#)-re.

119.

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükörrre bukkansz. Egy szolga pattan elé, és elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinthetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükröt Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsgőnek. Azonban amikor a Kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Csöndes Sige lett Kallamehr új uralkodója. Sige észrevehette, hogy figyeled, mert feléd fordul, és

gúnyosan elvigyorodik. - A Mélység lehet a tiéd - sutogja -, de Kallamehr az enyém, most és mindörökké! - Megmentetted hát Kallamehr lakóinak a lelkét, hogy most egy új zsarnok uralma alá kerüljenek.



120.

Meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Második Árnytünde</i>	7	6
<i>Harmadik Árnytünde</i>	7	6

Egyszerre küzdj meg a két tündével. Mindketten támadni fognak minden körben, de neked ki kell választanod, hogy melyiket támadod abban a körben. A kiválasztott ellenfeleddel ugyanúgy kell megküzdened, mintha rendes harc lenne. A másik ellen dobj kockával a támadóerőd meghatározására a hagyományos módon. A különbség csak annyi, hogy ha a támadóerőd nagyobb, mint a második ellenfeledé, az azt jelenti, hogy kivédted a támadását, nem pedig azt, hogy megsebesítetted. Persze ha az ő támadóereje

nagyobb, akkor ő megsebzett téged. Ha legyőzted a tündéket, lapozz a [311](#)-re.

121.

Ahogy végignézel az utcán, észreveszel két durva kinézetű parasztot, akik téged bámulnak mereven. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy valójában nem *téged* néznek, hanem valahová *mögéd* irányul a tekintetük. Hátrafordulsz a nyeregben, és papi ruhás férfiak és nők hosszú, csendes sorát látod, amint téged követnek. Ügetésre fogod a lovat, de egy másik sor pap tűnik fel előtted. Az egyikük kirántja a gyeplőt a kezedből. Nincs mit tenned. A papok körülzárnak, és felemelik a botjaikat. Lapozz a [239](#)-re.

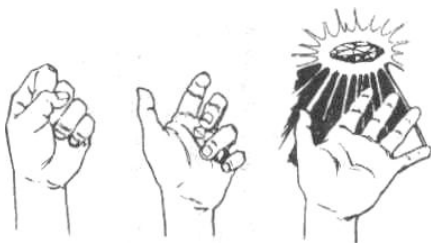


122.

A troll óvatosan körbekémlél, ahogy közelebb lépsz, de egyelőre nem csinál semmit, lesi, hogy te mit teszel. Nem tűnik ellenségesnek; leginkább azzal törődik, hogy kipiszkálja azt a micsodát, ami a lyukban van. Eddig nem sok sikerrel járt, mert nincs annyi esze, hogy felfogja, mennyivel simábban menne a dolog, ha letépkedné az ágakat a fácskától, mert azok mindig beleakadnak a lyuk szélébe. Ha megtámadod a trollt, lapozz a [6](#)-ra. Ha javaslod neki, hogy tépje le a leveleket a fácskáról, lapozz a [345](#)-re.

123.

Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen átgázolni. A sár cuppog a csizmád alatt. Legyek zsonganak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erődöt. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Egy órányi kimerítő tapicskolás után a talaj emelkedni kezd, és az ösvény egy másikkal találkozik. Semmi sincs, ami alapján megkülönböztethetnéd ezt a környéket az erdő többi részétől. A két út között azonban mégis választanod kell. Merre mész? Ha jobbra, lapozz a [132](#)-re. Ha balra fordulsz az új ösvényen, lapozz a [231](#)-re.



124.

Egy darabig sikerült felmásznod, amikor megcsúszol, és lezuhansz a láncról a kemény kristálytalajra. Vonj le annyi pontot az ÉLETERŐDBŐL, amennyit az előbb dobtál. Ha ismét próbálkozni akarsz a láncsal, dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, lapozz a [219](#)-re. Ha az eredmény 1-5, ismét leestél, és a dobott számnak megfelelő ÉLETERŐ pontot veszítettél; ha akarsz, újra próbálkozhatasz. Ha inkább úgy döntesz, hogy megvizsgálod a nyikorgó hang forrását, lapozz a [237](#)-re.



125.

Amikor eléred a falu határát, a sereg már nem látható, de tudod, hogy csak idő kérdése, hogy elsöpörjék ezt a települést is. Furcsa, de a kapuk zárva vannak, így aztán leszállsz a lovadról, és ököllel többször megütögeted, hogy beengedjenek. Még időben pillantasz fel, hogy egy arcot láss a kapu tetején, amely azonban gyorsan visszahúzódik, amikor felemeled a tekintetedet. A túloldatról egy remegő hang arra kér, hogy távozz innen. Megpróbálsz elmondani a rémült falubelieknek, hogy veszélyben vannak, és menekülniük kell, de hiábavaló az igyekezeted. Sőt, már mialatt beszélsz, a fekete horda feltűnik a hegytetőn. Sorsára hagyod hát a falut, és továbblovagolsz. Lapozz az [53](#)-ra.



126.

Sorsára hagyod a szerencsétlent, és kimész a teremből. Nekiállsz felmenni a lépcsőn. Mielőtt azonban elindulhatnál, halk koppanást hallasz a hátad mögül. Megfordulsz, hogy kiderítsd, mi az, de túl későn. A fejedon tompa ütest érzel, és elveszíted az eszméletedet. Lapozz a [355](#)-re.

127.

Nagy levegőt veszel, és a rácsba kapaszkodva lemászol a vízfelszín alá, ameddig szilárd talajt nem ér a lábad. A rács alja és a folyómeder között van egy kis rés, amelyen át tudnál úszni. A vizet halványan megvilágítja a fenti fáklya fénye. Ahogy közelítesz a rés felé, észreveszed, hogy a folyómederben szanaszét kincsek hevernek. A tekinteted megakad egy ékszerekkel kirakott kardon. A gombja egy hatalmas kék drágakő, mely lüktető fénnel izzik. Ha leúszol, hogy megszerezd a kardot, lapozz a [247](#)-re. Ha inkább átúszol a rács alatt, lapozz a [377](#)-re.





128.

Bemész az egyik közeli házba, hátha itt sikerül találnod valamit, ami segíthet az elhagyott falu rejtélyének megfejtésében. Hamar felismered, hogy egy varázsló vagy druida házába csöppentél. Illatos szárított növények, bűbajos könyvek és tekercsek, színes folyadékokat tartalmazó üvegcsék csillognak egy asztalon a jobb kéz felőli sarokban. Tőled balra egy ismeretlen rúnákkal telefaragott asztal áll, amelyen egy félig elfogyasztott sonkát látsz. A szemközti falnál egy sor marionettbábu lóg, a madzagjaik egy szekrény tetejére vannak erősítve. Ha bemész, és megvizsgálod őket, lapozz a [244](#)-re. Ha megvizsgálod a varázsló asztalát, lapozz a [333](#)-ra.

129.

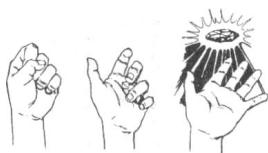
Vad tempóban űzöd a lovat az ismerős Kallamehri tartományon át. Csak vizet venni állsz meg néha. Leküzdöd az állandó kísértést, hogy mindenkit figyelmeztess a közelgő veszélyre. Egészen addig folyik ez a vad hajsza az idő ellen, amíg a lovad rogyadozó lépteiből rá nem jössz, hogy szegény pára már nem bírja sokáig. Pihenned kell, ha el akarod érni Kallamehrt. A lovad már majdnem kileheli a lelkét, amikor eljuttok Kamadanig, a gazdag kereskedővárosig. Egy lovászfiú lesegít a nyeregből, mert igen fáradtnak látszol, de már azonnal mész is a vendéglőbe. Intesz a kocsmárosnak, föltámolyogsz a lépcsőn, és belépsz a legelső üres szobába. Kimerülten a rozoga ágyra roskadsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a [44](#)-re. Ha nincs, lapozz a [9](#)-re.

130.

Elgyalogolsz ahhoz a fogadóhoz, ahol először megszálltál, mielőtt elhagytad volna Kallamehrt. Mi történhetett Lady Carolinával? Az egyik percben még az életedet tetted kockára a város érdekében, a másik percben pedig gyakorlatilag levegőnek néztek. Nyomasztó gondolataid között hánykolódva egy nyugtalan éjszakát töltesz el a fogadóban. *Jelölj be egy időckockát.* Másnap visszamész a palotához, és látod, hogy nem te vagy az egyetlen, aki szeretne bejutni. A helyi polgárok hosszú sora kígyózik szomorúan a palota bejárata előtt. Beállsz a sorba, és fülelsz az emberek beszélgetésére, hátha megtudsz valamit Lady Carolina haláláról. Egyesek azt állítják, elemésztette a férje tragikus halála utáni szomorúság, míg mások szerint bizonyos sötét erők felelősek. Lassan beérsz a palotaudvarra, és megpillanthatod Lady Carolina szépen felravatalozott holttestét. A ravatal mögött a platformon Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige ül. Lapozz a [344](#)-re.

131.

Ha van nálad varázsital az alábbi feliratúak közül: „Arahl”, „Zazzaz”, „Ghulsh”, akkor beleöntheted őket (nem muszáj mindegyiket) a lébe. Jegyezd fel, mely varázsitalokat öntöttél a serlegbe. Ha vársz, hogy megnézd, mi történik, lapozz a [68](#)-ra. Ha belekortyolsz a folyadékba, lapozz a [45](#)-re.



132.

Az ösvény lassan fölfelé kanyarodik. Fárasztani kezd a végeláthatatlan gyaloglás. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Végül egy füves dombtetőre érsz, mely kopasz fejként emelkedik ki a fák tengeréből. Lepihensz a dombtetőn egy kicsit, és körbejártatod a szemed a látóhatárig nyúló, végeláthatatlan rengetegen. A dombról két ösvény vezet le az erdőbe. Melyiket választod? Azt, amelyik a nap irányába halad (lapozz a [231](#)-re), vagy a másik, sötétebb utat (lapozz a [312](#)-re)?



133.

Az ösvény a víz folyásának irányában halad, és egy kis idő múlva bekanyarodik a fák közé. Nemsokára visszaérsz a hatalmas tölgyfához. Megörülsz, hogy a lovat békésen legelészve találod. Felpattansz rá, és követed az erdőből kivezető utat, boldogan, hogy kiszabadulhatsz a sötét erdő zavaros ösvényei közül. Néhány perc múlva hátrapillantasz, és egy hatalmas, kék vizű tavat látsz ott, ahol az előbb még az erdő volt. Messze a tó közepén, az ismerős, vékony lábakon álló kunyhót pillantod meg. Úgy tűnik, Aletheiának megvannak a módszerei, hogy távol tartsa birodalmától a nem kívánt látogatókat. Most, hogy van fegyvered, ideje szembenézned az ellenséges sereggel... egyedül. Lapozz a [325](#)-re.

134.

Húzd le a *kalandlapodról* a tárgyat, amelyet Barolónak adtál. Barolo megköszöni az ajándékot, és jó szerencsét kíván a küldetésedhez. Búcsút intesz, és ellovagolsz. *Jelölj be egy időkockát*, és lapozz a [290](#)-re.



135.

Egy anemorus áll előtted, ez egy fekete, hólyagos bőrű szörnyeteg. A feje helyén rózsaszín csápok tekeregnek. Nincsenek végtagjai, ezért erőteljes fekete farkával vonszolja magát a talajon - egyenesen feléd. Ha nincs kardod, lapozz a [184](#)-re. Ha van, meg kell küzdened az anemorusszal.

Anemorus

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 10

Ha megölted, lapozz a [357](#)-re.

136.

Tempósan lovagolsz tovább, megpróbálsz minél többet behozni az elvesztett időből. Ha úgy döntesz, hogy inkább toronyiránt mész, nem pedig az utat követed, lapozz a [287](#)-re. Ha mindig az úton mész, lapozz a [256](#)-ra.

137.

Besurransz az istállóba. A lovak idegesen mocorogni kezdenek, de hamar elcsöndesednek, amikor halkan suttogva megnyugtatód őket. Kényelembe helyezkedsz egy halom szalmán, és megváró a hajnalt. *Jelölj be egy időköckát*, és lapozza [276](#)-ra.

138.

Meggyújtottad már a jheera fáklyádat? Ha igen, lapozz a [199](#)-re. Ha nem, lapozz a [171](#)-re.

139.

Egy kicsit megizzadva az átélt veszedelmektől, visszatérsz a lovadhoz. Folytatod az utad az erdőn keresztül. *Jelölj be egy időköckát*. Az út lejteni kezd, majd számtalan kanyar után egy gyors folyású patak partjára jutsz. A nap már alacsonyan jár a látóhatár fölött, a levegőt rovarok hangja tölti meg. Egy kicsiny, rozoga falucskát pillantasz meg. Amikor beérsz, furcsa lakói egy pillanat alatt körülvesznek. Sokkal barátságosabbak, mint amilyenekkel eddigi utad során találkoztál. Felcsillan a remény, hogy végre tisztességes vendégszeretben lesz részed ma este. Reményeid valóra válnak, amikor a helybéliek betessékelnek egy házba, és étellel és itallal kínálnak (adj 4-et az ÉLETERŐ pontjaidhoz). Jól érzed magad ezeknek az egyszerű embereknek a társaságában. Kis idő múlva valami kavargás hangja hallatszik be, és a falusiak közül jópáran kisietnek az utcára. Ha követed őket, lapozz a [66](#)-ra. Ha inkább a kunyhóban maradsz a vendéglátóiddal, lapozz a [385](#)-re.

140.

Egyenesen az istállóba vezetnek, hogy új lovat válassz magadnak. Kiválasztasz egyet, és nekiállsz felszerszámozni, amikor látod, hogy a magas Sige közeledik. A hangját szinte alig hallani, amikor megszólal, nem véletlen, hogy a „Csöndes” nevet kapta. Elmondja, hogy van nála egy értékes varázstárgy, amely az Istenek áldását viseli, és segíteni fog majd az utadon. Ez egy igen ritka növényekből készült varázsamulett - ha a nyakadon viseled, nem lesz szükséged alvásra. Az amulettet Sige szolgálja nyújtja át. A lassan csoszogó figura csuklyát visel, nyilván, hogy elrejtse visszataszító arcát a szerencsétlen. Sige biztonságos és sikeres utazást kíván. Összepakolod a felszerelésedet, és kimész a palotaudvarra. Mindenfelé emberek sűrögnek-forognak. Nincs idő érzelmes búcsúzásra, felugrasz a lovadra, és a tömegen át lassan a palota kapujához lovagolsz. Gyorsan végigügetsz a Kova utcán, és nemsokára Kallamehr főkapuja előtt találod magad. Lapozza [329](#)-re.

141.

- Silány darab! - mondja Bythos. Kinyúl, kiragadja a kezedből az Arany Öklöt, és áthajítja a válla fölött. Mélyet lélegzik, és fagyasztó leheletet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödnön, de gyorsan elolvadnak. Bythos feléd indul. Ha elmenekülsz, lapozz a [335](#)-re. Ha felveszed a harcot, lapozz a [149](#)-re.

142.

Odagázolsz, ahol az öregember teste eltűnt a borban. Ahogy lefelé mereszted a szemed, hogy kivegyél valamit a sötétvörös masszából, egy kar lendül ki a bor alól, és megragadja a lábadat. Egyensúlyodat veszítve, fejjel előre a sötét lébe zuhansz. Egy pillanat múlva ellenfeled máris a hátadon térdel, megragadja a válladat, és megpróbál lenyomva tartani. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÉLETERŐD, lapozz a [391](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÉLETERŐD, lapozz a [107](#)-re.

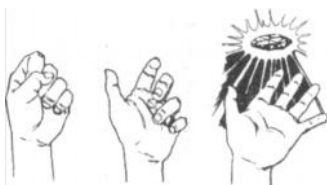


143.

Luthaur egy görbe, széles pengéjű karddal küzd, melynek éle fekete. Amikor a penge a húsodba vág, rádöbbsz, mi is az a feketeség. Luthaur kardja mérgezett - ez nem éppen egy hősré valló cselekedet. Érzed, amint a mérgeg szétáramlik a testedben. Az emelvény padlójára rogyasz, utolsó leheleteddel még megátkozva az árulót. Aztán nem mozdulsz többé.

144.

Felkapod a kialudt jheera fáklyát, és újból izzítani kezded. A levelek felizzanak és lángot fognak, épp amikor az első darazsak berepülnek a barlangba. A barlang hátuljába szaladsz, és vegyes érzelmekkel figyeled, amint a darazsak körülrajzanak. Egy pillanatig kétségeid támadnak a füst hatását illetően, de aztán észreveszed, hogy a darazsak elkezdenek lepotyogni a földre. Nem sokkal később a barlang talaját már vastagon borítják a darázstetemek. Megbizonyosodsz róla, hogy tiszta a levegő, és kimerészkedsz a szabad levegőre. A sereg irányába indulsz. Lapozz a [235](#)-re.



145.

Csak ülsz, és a kunyhót lesed, hátha felfedezed az életnek valami jelét. Vörös ködfátyol táncol a szemed előtt. Csak most ébredsz rá, mennyire igénybe vett az út az erdőn keresztül. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a [152](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [29](#)-re.



146.

Elvonszolod magad a csáptól, és felkapaszkodsz a kristályfelszínre... és megpillantod az előbbi lényt, amint éppen rád vár. Lapozz a [135](#)-re.

147.

Visszatekered a számszerű húrját, és beillesztesz egy nyílvevesszőt. Gondosan célzol, és lösz. A troll fájdalmas üvöltése a válasz. A szörnyeteg megáll, és rád bámul a túlpartról. Azonban mielőtt még újra lőhetnél, gyorsan odébbtrappol, és eltűnik a szemed elől. Lapozz a [381](#)-re.

148.

Egy fekete árnyék lebeg a fejed fölött - de mielőtt még alaposabban szemügyre vehetnéd, éles visítást, majd gurgulázó, bugyborékoló hangot hallasz, és valami ragadós, zöld massa spriccel az arcodba. Fájdalom nyilall a fejedbe, és kínodban elengeded az ablakpárkányt. Hangos puffanással zuhansz a földre, a sav az arcodon pedig elvégzi gusztustalan feladatát. A kalandod véget ért.

149.

Bythos meglepetten hátrál egy lépést. - Begyűjtő! Miféle árulás ez? - üvölti. A hátad mögötti ajtó kinyílik, és köpenyes figurák özönlenek be rajta. Előrántod a kardodat, de használni már nincs időd. A csontvázfigurák lefognak, és uruk elé állítanak. Lapozz a [313](#)-ra.



150.

Bevonszolod az örök tetemét egy közeli árokba, és belépsz a palota udvarára. Legelőször egy szolgálival találkozol: egy nehéz ládát cipel meggörnyedve az istállók felé. Amikor meglát, feléd int, és megkérdezi, mit keresel errefelé. Elmondod neki, hogy sürgős üzenetet kell átadnod Lady Dunyazadnak. A szolga egy kicsiny várószobába vezet, és megígéri, hogy értesíti a nemes hölgyet. A szolga elsiet, te pedig leülsz, és vársz. Lapozz a [310](#)-re.

151.

Lemászol a kötélén az udvarra, vigyázva, hogy mindvégig az árnyékban maradj. Elindulsz vissza a szobádba. Amikor felnézel, egy őrt pillantasz meg, amint a fenti járdán sétál végig. Ha fent maradtál volna még egy kis ideig, biztosan észrevett volna. Lapozz a [204](#)-re.

152.

Egy darabig vársz, de aztán nem bírod tovább türelemmel. Halk mozgolódást hallasz a kunyhóból, de semmi sem történik. Kiáltasz egyet, de nem kapsz választ. Úgy döntesz, hogy magadra vállalod a kezdeményezést. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a [254](#)-re. Ha felmászol az egyik lábán, lapozz a [202](#)-re.

153.

Lovad oldalába vágod a sarkantyúdat, és a ló kelletlenül bár, de megindul a lejtőn. Minél közelebb kerülsz a tömeghez, annál inkább megdöbbsz ez az iszonyú sok ember. A bűdös szag egyre erősebb, valósággal át kell vágnod magad rajta. Ha Mema veled van, lapozz a [283](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [306](#)-ra.

154.

A Begyűjtő abbahagyja a kántálást, amikor megpillant téged. Lehajol, felvesz egy kristályt, és két kezével lándzsává nyújtja. A következő pillanatban már zúgva repül feléd a kristálylándzsa. Lapozz a [105](#)-re.

155.

Egy idő múlva beérsz a legközelebbi faluba, de ezzel el is ment a napod hátralévő része. Most már, bárki is lovagolt kémkedni keletre, mérföldekkal előtted járhat - még úgy is, hogy te indultál előbb Kallamehrből. A faluban azonban megkülönböztetett figyelemmel bánnak veled. Az öregek hamar felismerik a tekercseden lógó pecsétbe ütött jelet, és gyorsan felszerelik számodra a falu leggyorsabb lovát. Kis idő múlva dübörögve kivágtatsz a faluból, hogy



megpróbálj behozni valamennyit az elvesztegetett időből. A nap félig már lebukott a látóhatár mögé, hosszú, szürke árnyak kúsznak a tájra. Hirtelen egy batyut veszel észre, mely az úton fekszik előtted. Ha nem törödsz vele, és továbblovagolsz, lapozz a [301](#)-re. Ha megállsz, és megvizsgálod, lapozz a [249](#)-re.

156.

- Talán sikerül felébresztenem! - feleli Asiah. Az emberek hitetlenkedve néznek rá. - Nagyon jó. Nem rontom el a ceremóniát. - Feláll, Lady Carolinához lép, egy puszit nyom a kezére, aztán elsimítja a haját a Lady homlokából. - Ideje fölébredned, kedvesem - mondja. De az emberek ideges mozgolódását kivéve csend honol az udvaron. Dunyazad az örökhöz fordul, és csöndesen megszólal: - Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. - Mielőtt még megmozdulhatnál, az örök letepernek. Lapozz a [355](#)-re.

157.

Nagyot sóhajtasz, majd a lángok közé ugrasz. Meglepetésedre azonban nem érzel semmiféle hőt, a tűzfal csak illúzió volt. Egy szűk kamrába jutsz, alaposan meglepve ezzel az ott lévő négy ezüstbőrű humanoid (emberszerű) lényt. Ezek jól felszerelt és jól felfegyverzett murkuronok. Hárman éppen egy nagy vasajtóval küszködtek, amikor berontottál a szobába, míg a negyedik csak ott állt. Ha azonnal megtámadod őket, lapozz a [195](#)-re. Ha megvárod, hogy először ők reagáljanak, lapozz a [253](#)-ra.



158.

Végigfutod a könyveket és a tekercseket, de az érthetetlen szöveg nem sokat mond neked. Az üvegcsék azonban sokkal ígéretesebbnek tűnnek. Jó néhány üvegcsé már megrepedt, és a tartalmuk elfolyt, néhányan azonban megmaradtak épségben. Kiválasztasz közülük három olyat, amelyek nem tűnnek mérgezőnek. Mindhárom üvegcsé valami gusztustalan, füstölő, barna folyadékot tartalmaz. Mindhárom címkéjét ugyanazokkal a szálkás betűkkel írták. Megkockáztathatod, hogy a helyszínen megkóstolj egy-két üvegcsét, de úgy is dönthetsz, hogy inkább elteszed, és magaddal viszed őket (akár mind a hármat is). Ha úgy döntesz, hogy elpakolod őket, jegyezd fel őket a *kalandlapodra*. Azonban ne csak a nevüket írd fel, hanem azt a lapszámot is, ahová lapoznod kell, ha egyszer belekortyolsz valamelyikbe. Bármelyik italt bármikor megihatod, amikor ital fogyasztására alkalmasak a körülmények (vagyis, ha nem éppen harcolsz valakivel). Ne feledd el felírni azt a lapszámot, ahol az ital felhörpintése előtt állsz, ugyanis ha elfogyasztottad az üvegcsé tartalmát, ezen a feljegyzett lapon kell ismét folytatnod a történetet.

Iváskor jegyezd fel azt is, hogy kiürült a megfelelő üvegce, ugyanis mindegyikben csak egy hajtásnyi ital van.

Ha megiszod a „Ghulsh”

nevű italt

Lapozz a [258](#)-ra.

Ha megiszod az „Arahl”

nevű italt

Lapozz a [285](#)-re.

Ha megiszod a „Zazzaz”

nevű italt

Lapozz a [369](#)-re.

Ha befejezted az italok megvizsgálását, lapozz a [270](#)-re.

159.

Szomorúan megcsókolod Lady Cardina kezét, és csatlakozol az udvar falai mellett felsorakozó egyre nagyobb tömeghez. Órákba telik, amíg mindenki lerója kegyeletét. Végül a szolgák felhelyezik a koporsó fedelét. Madhaerios idegesen előrelép, és a tömeghez szól. Ünnepest hangon elmondja az ilyenkor szokásos halotti beszédet. Egy kis szünet után ismét megszólal, és megerősíti a Kallamehr biztonságáról szóló híreket. Az árulók kivégzéséről beszél, meg a Bei-Han elleni hadműveletek sikeréről. Végül közli, hogy mivel Lady Carolinának nincs törvényes örököse, ő veszi át a bárói címet. A ceremónia véget ér, a főnemesek elvonulnak, és az udvar is kezd lassan kiürülni. Szomorú vagy, de az agyad máris a következő teendőkön gondolkodik. Ha elhagyod Kallamehrt, lapozz a [183](#)-ra. Ha úgy döntesz, hogy itt maradsz, és folytatod a nyomozást, lapozz a [252](#)-re.

160.

Az öregasszony kétségbeesetten felsikolt, majd térdre zuhan. - Elvesztünk! Mindnyájan meghalunk! Elhagyott a megmentőnk! - Megfordulsz, hogy elmenj innen, de a parasztok körbefognak, és kétségbeesetten könyörögni kezdenek. Amikor félre akarod tolni őket, a kétségbeesésük erőszakba csap át. Néhányan visszafutnak a kunyhóikhoz, és rozsdás vasvillákkal, kaszákkal térnek vissza. Ha felveszed velük a harcot, lapozz a [191](#)-re. Ha inkább teljesíted az öregasszony kérését, lapozz a [208](#)-ra.

161.

Ahogy előrántod a kardodat, Bythos felkiált: - Árulás! - Majd mély lélegzetet vesz. Előreugrasz, remélvén, hogy a nagy test lassan mozdul. De nincs szerencséd. Bythos fagyasztó leheletet küld rád. A bőrödön kristályok jelennek meg, és kezdenek növekedni szédületes sebességgel. Nemsokára nem sokban különbözel az odakint a ködben sorakozó több ezer kristálysobortól, melyek a Mélység Urának birodalmát díszítik.

162.

A rácsos csapóajtóhoz lépsz. Egy zár van rajta, de amikor lehajolsz, hogy kinyisd, kiderül, hogy a zár nincs rácsukva. Könnyedén felemeled a rácsos ajtót, és benézel, hogy felméréd, el tudod-e innen érni a férfit. Sajnos túl messze van tőled. Szólsz neki, hogy ha tud, kapaszkodjon közelebb. Feltételezed, hogy az izmos férfi Ramedes, a Legyőzhetetlen, Lady Carolina bajnoka. A férfi nekilát a kijárat felé araszolni.

Hirtelen észreveszed, hogy valaki van mögötted - de már késő, az a valaki erőteljesen hátbarúg, te pedig fejjel előre belezuhansz az alattad szortyogó sötétségbe. Lapozz a [175](#)-re.

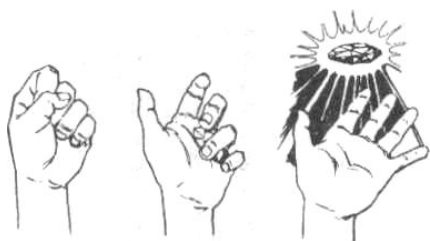


163.

Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el, így reggel folytathatod az utad. Fogynak a kilométerek, és egy idő múlva egy hegyláncot pillantasz meg a láthatáron. Áthaladsz néhány falun, és meglepődsz, mennyire mogorván bánnak veled az emberek. A bajszuk alatt motyognak valamit, amikor elhaladsz mellettük, és amikor megkérded őket, merre tölthetnéd meg a kulacsodat, mintha észre sem vennének. A nap már alacsonyan jár, amikor megérkezel Hashra városába. Itt emelkedik Fourga temploma. Még néhány mérföldet lovagolhatnál napnyugtáig, de akkor ismét a vadonban kellene töltened az éjszakát. *Jelölj be egy időköckát!* Ha továbblovagolsz, lapozz a [26](#)-ra. Ha szállást keresel a Fourga templomban, lapozz a [4](#)-re.

164.

Elindulsz a kristálysíkon, és egy idő múlva egy hatalmas, talajba ágyazott fémgyűrűt pillantasz meg. A gyűrűtől vastag lánc vezet egyenesen felfelé egy felhőbe, ahonnan a nyögés hallatszik. A lánc legalább olyan vastag, mint a tested. Nehéz munka, de végül is nem lehetetlen megmászni. Megpróbálkozol vele (lapozz a [294](#)-re), vagy inkább kinyomozod, hogy mi az a nyikorgó hang, amelyet halványan még mindig hallani lehet (lapozz a [237](#)-re).



165.

Visszatérsz a szobádba, és a szalmazsákodon hánykolódva töltöd el az éjszaka hátralévő részét. Másnap reggel egy palotaőr ront a szobádba, és követeli, hogy azonnal kövesd. A tegnapi várószobához vezet, és sietve betuszkol az ajtón. Amint azonban elhaladsz az őr előtt, egy kardmarkolat csattan a tarkódon. Előrebuksz, és elveszíted az eszméletedet. Lapozza [355](#)-re.

166.

Átkutatod az ogre és a goblin holttestét, de néhány gusztustalan falatnyi ételnél több dolgot nem találsz náluk. Folytatod az utadat. Jobbra tőled nagy kupacokban nőnek a harangvirágok. Kis idő múlva az ösvényből egy másik ágazik le jobbra. Ha már három számot látsz felírva a *kalandlapodon*, lapozz az általuk mutatott lapra. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írd fel egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a [268](#)-ra. Ha egyenesen haladsz tovább, írd fel egy 1-est a *kalandlapodon* lévő számok mögé, és lapozz a [17](#)-re. Ha már szerepel a *kalandlapodon* a leírandó szám, akkor a másik lehetőséget kell választanod.

167.

Körbenézel a füstborította szobában, hátha találsz valami menekülési módot. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [392](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [323](#)-ra.

168.

A kristályharcosok közel nyomulnak, és magasra emelik a kalapácsukat... fegyver nélkül kénytelen vagy átadni magadat a sorsodnak. A kalandod itt ér véget.



169.

Ahogy Luthaur teste lezuhan az emelvényről, elteszed a kardodat, és a négy főnemes felé fordulsz. Az örök hátulról körülvesznek. - Nem vagyok áruló - mondd -, a Rangor ház hű alattvalója vagyok. - Elmeséled, hogy valaki szándékosan meg akart akadályozni abban, hogy elmondd a híreket a keleti invázióról - valaki, aki együttműködik az ellenséggel! Ha a négy főnemes közül árulással vádolsz valakit, lapozz a [334](#)-re. Ha nálad van a Lepecsételt Medalion, és el akarod mondani, hogyan jutottál hozzá, lapozz a [320](#)-ra.

170.

Merítsz egy kis vizet a falu kútjából, és lemosod Memáról a ragadós sarat. Ezt jegyezd fel a *kalandlapodra*. Jelölj be egy időköckét, és lapozz a [396](#)-ra.



171.

A fekete felhő rémisztő sebességgel közeledik. Ügyetlenül babrálsz a taplódobozoddal, miközben dermedt ujjaidat átkozod. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [217](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [284](#)-re.

172.

A lény megpróbál átsurranni a lábaid között, de te le-nyúlsz, megragadod, és a hátára ülsz, hogy ne tudjon elfutni. A lény csúszós, te pedig nem látsz, de valahogy mégis sikerül keményen megmarkolnod a nyaka körül. A kezed már mozdul, hogy a lény fejét a padlóhoz csapd, amikor az váratlanul sírni kezd. Vársz egy kicsit, hogy kitisztuljon a szemed. Amikor a látásod visszatér, egy szálnalmas kislányt pillantasz meg, akit a feje búbjától a talpáig valami bűdös, zöldes ragacs borít. Óvatosan eleresztetted a kislányt, de a biztonság kedvéért azért elveszed tőle azt a kis fűvöcsövet, amellyel a szemedbe fújta az iménti port. Megkérdezted a kislányt, hogy hívják. Lapozz a [315](#)-re.

173.

Egyet lépsz az ezüstmőrű lény felé, mire az szomorúan megrázza a fejét. Kinyújtott karjaiból lángok törnek elő, melyek azonnal beborítanak. Ezek a lángok azonban nagyon is valóságosak...

174.

Szinte megvakít az ablakon beáradó napfény. A piac zsibongása beszűrődik a csukott ablakon. Te verejtékben fürödve reszketsz, és még mindig a szellemfigura jár az eszedben. Vajon ez valami figyelmeztetés volt, vagy egyszerűen csak a félelmed uralta el egy pillanatra az agyadat? Hirtelen az egyik kalandozótársad, Bedrah szakítja félbe a gondolataidat. Közli veled, hogy Lady Carolina vár. Felcsatolod a kardodat, és együtt mentek a megbeszélésre, hogy megtudjátok, kik lesznek az önként vállalkozók. Igaz, hogy már úgy döntöttél, hogy itt maradsz, és segítesz a



város védelmének megszervezésében, most mégis megmásíthatod a döntésedet, ha akarod. Mit teszel:

Északra lovagolsz a hadseregért?	Lapozz a 92 -re.
Keletre mész kémkedni?	Lapozz a 104 -re.
Mégis inkább itt maradsz?	Lapozz a 182 -re.

175.

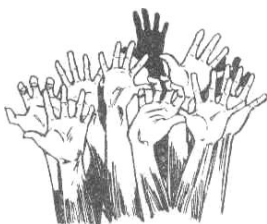
Nagyot puffansz a verem puha talaján. Tőled nem messze gusztustalan, remegő tömeget veszel észre, melyből egy sárga, világító szem mered rád rosszindulatúan. A szem alatt egy hatalmas, fekete száját látsz, melyből undorító, szürcsölő hangok hallatszanak. Ez egy quagrant, egy valami sötét mágus által életre hívott rettentő szörnyeteg. Csak másodperceid vannak. Mit leszel:

Használod a fűvócsövet,	
ha van nálad olyan, amely	
még nem volt használva?	Lapozz a 378 -ra.
A Repülő Villámot használod,	
ha ismered?	Lapozz a 328 -ra.
Megküzdesz a lénnel?	Lapozz a 314 -re.
Megpróbálsz a verem durva,	
köves falán felmászva el-	
menekülni?	Lapozza 18 -ra.

176.

Végre valahára találsz egy kis szőrös lényt, aki egy rothadó farönk mögé próbált elrejtőzni. Már menekülne, de későn. Utána nyúlsz, és berakod a hátizsákodba. Meglepően könnyen megtalálod a kunyhóhoz a visszautat. Amikor ismét odabent vagy, a nő

meglehetősen kedvesen üdvözl. Bemutatja a kígyóját, Caduceust, és elmondja, hogy őt pedig Aletheiának hívják. Caduceus egészben nyeli le az ajándékot, majd gyengéden a vállad köré tekeredik. Aletheia egy kicsit mesél magáról. Lapozz a [307](#)-re.



177.

Húzz le 1 adag élelmiszert és 4 aranypénzt a *kalandlapodról*. Tasbadh mohón befalja az ételt, majd zsebrevágja az aranyakat. Hangosat böfög: - Helyes, tegyük akkor el magunkat holnapra - ezekkel a szavakkal leveszi a pokrócodat a lovad nyerge mögül. - Jobb lesz, ha tüzet gyújtasz, hogy távol maradjanak a vadak! - mondja, majd kényelmesen elhelyezkedik a meleg pokrócban. Te pokróc nélkül, vacogva töltöd az éjszakát, javarészt a tüzet bámulod, és Tasbadh erőteljes horkolását hallgatod. Másnap reggel Tasbadh egy kicsit már jobban érzi magát, és ismét emlékeztet a testében lüktető Halálvarázslatra. Nem sok idő telik bele, máris útban vagytok Gebaan felé. Nemsokára beértek egy faluba, ahol is Tasbadh leugrik a lovadról, és besiet egy nagy épületbe. Az épületen rikító felirat díszleg: „A Lila Kígyó”. Biztos, hogy a Gyógyító egy kocsmában lakik? *Jelölj be egy időköckát*. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a [121](#)-re. Ha nincs, lapozz a [109](#)-re.

178.

Úgy tűnik, az ellenfeled számított erre a lépésedre, és a hátad mögött bukkan fel. A kése megszurkálja egy kicsit a nyakizmodat, de nem okoz nagy sebet. Egy kicsit odébb egy csoport városlakó bámul rád várakozóan. Lapozz a [200](#)-ra.



179.

Kardodat meglengetve a hintó felé rohansz. A kristályszellem rád néz, majd elmenekül. Felugrasz a hintóra, megragadod a gyeplőt, és az ektovultokra kiáltasz. Azok rád sem hederítenek. A hintó a legnagyobb erőfeszítésed ellenére sem mozdul meg. Itt maradsz hát ezen a végtelen kristályvidéken. Kóborolsz még egy darabig valamilyen irányba, míg végül teljesen le nem gyengülsz. A kalandod sikertelen véget ért.

180.

A troll hamar eltűnik az aljnövényzetben, magával vonszolván a facsemetét. Megmosod az arcodat a folyó vizéből, és ily módon felfrissülve folytatod tovább a küldetésedet. Lapozz a [381](#)-re.

181.

Még javában a barlanglakó emberrel vagy elfoglalva, amikor a darazsak beözönlenek a barlangba. Nagyot rúgsz a primitív emberbe, és a fáklyaért ugrasz. Túl későn. A fáklya elaludt, a barlanglakó pedig túl sötétagyú ahhoz, hogy felismerje a darazsak jelentette veszélyt. A kezében tartott csont hangosan csattan a koponyádon.



182.

-És ezért mennyit kérsz? - kérdi a zsiros hajú paraszt, és egy rozsdalepte kardra mutat a kereskedő pultján. - Ja, ez? - horkant fel az árus, és előhúzza a kardot a pulton fekvő nagy rakás kacat alól. - Több ez, mint amennyi pízed van, embőr! Ez itten fangthanei acél. Magam ástam ki néhány éve Kallamehr romjai alól, úgy ám. Ez túlélte a Nagy Kataklyzmát, bizony ám, nem úgy, mint a gazdája. Micsoda zűr vót az! - Sok év

eltelt már Kallamehr bukása óta. Te pedig osztóztál a város végzetében. A maradványaid temetetlenül és gyászolatlanul porladnak valahol a város romjai alatt.

183.

Nem vesztegeted az idődet, visszaszerzed a lovadat, és kilovagolsz a városból. Keleti irányba tartasz, ugyanazon az útvonalon, mint azokban a sorsdöntő napokban. *Jelölj be egy időkockát.* Ha hallottál Enthymesisről, és meg akarod keresni, lapozz az [5](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [325](#)-re.



184.

Ökölrel semmire sem mész ez ellen a puha, gumyszerű csáp ellen. Lassan egyre lejjebb és lejjebb húz - és végül teljesen megemészt az ismeretlen szörnyeteg.

185.

Az öröknek elkerekedik a szemük csodálkozásukban, de azért elteszik a pénzt. Egyikük egy kicsiny várószobába vezet. - Mindjárt keresek valakit, aki tud segíteni - mondja, és elmegy. Vársz egy kicsit. Lapozz a [310](#)-re.



186.

Sietve az idegre illesztesz egy nyílveesszőt, és célbaveszed a kárörvendő börtönört. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [227](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [240](#)-re.

187.

Átlépsz a gusztustalan, zöld tetemeken, és a pillanatnyi nyugalmat kihasználva megvizsgálod az imént felszedett tárgyakat: néhány szem formájú, megállapíthatatlan értékű drágakő, és egy ékszerekkel kirakott tiara. Tapasztalt szemed varázserejűnek ítéli őket. Elteszed a tárgyakat a zsákodba, és nekiindulsz az alagútban. Kis idő múlva egy kerek terembe érsz. Lapozz a [82](#)-re.

188.

Sikerült meglepned a feketeköpenyes alakot. Köhögni kezd, ahogy tiszta erődből a mellébe vágta. Három körig kell küzdened a szárnyas orgyilkossal. Ne feledd el, kardod nélkül nem áll módodban *gyilkos ütések* bevinni; és mivel nem tudtál eleget pihenni, gyengébb is vagy: csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal.

Szárnyas Orgyilkos

ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha a harmadik kör végén még életben vagy, lapozz a [79](#)- re.





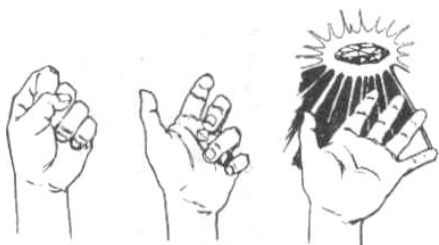
A lövés túl alacsony, a nyílveesző a lábad között repül el. Vad kiáltást hallasz a hátad mögül. Megpördülsz, és egy goblint pillantasz meg, aki kerekre nyitott szemekkel mered a hasából kiálló nyílveeszőre. - Jó lövés, Gok. Legközelebb én használok az íjat! - hörgi, és hátratántorodik. A számszerűjas goblin pironkodva elhajítja számszerűját, és egy kést húz elő az övéből. Káromkodva neked ront. Felkészülsz a harcra, de még mielőtt elérne hozzád, egy kötél rántja fel a goblint a lábánál fogva a levegőbe. - Elkaptuk! - szólal meg egy hang valahol a közeledben, és egy másik goblin ugrik elő a fák közül, kezében a kötél másik végével. Amikor megpillant téged, leesik az álla megdöbbenésében. Elengedi a kötelet (a térsa hangos puffanással a fején landol), majd megfordul, és elmenekül. Magadban kuncogva tovább sétálsz. Csak a goblinok lehetnek ilyen ügyetlenek! Egy kicsit odébb újabb goblinhangokat hallasz. - Nyugi, Gublb, majd én szétverem a fejét. - mondja egy rekedtes hang. Mosolyogva megfordulsz, és egy hatalmas ogre áll előtted! Apró, goblin-méretű fejéből gonosz pillantás lövell feléd. Mögötte ugyanaz a goblin toporog idegesen, akivel először találkoztál.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Ogre</i>	10	12
<i>Goblin</i>	5	4

Egyszerre csak az egyiket támadhatod, és az ogreval kell kezdened. Ha mindkettőt legyőzted, lapozz a [166](#)-ra.

190.

A kardod villámként repül a Begyűjtő felé, és remegve megáll a mellkasában. A Begyűjtő előre hajol, megragadja a kard markolatát, és csikorogva kihúzza a testéből. Aztán magasra emeli a kardodat, és neked ront. Fegyver nélkül semmi esélyed nincs. Az utolsó dolog, amit még látsz, a kámzsa alól elővillanó csontvázarc.



191.

A falusiak nem képzett harcosok, ketten azonnal áldozatul esnek a csapásaidnak. De mögöttük másik három, sarlóval felfegyverkezett paraszt tűnik fel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Paraszt</i>	4	3
<i>Második Paraszt</i>	3	3

Az első két paraszttal egyszerre kell megküzdened. Minden körben mindketten támadnak, neked viszont minden kör elején választanod kell, hogy melyikük ellen fogsz küzdeni abban a körben. A kiválasztott ellenfeledre a normális harc szabályai szerint add le a támadásodat. A másik ellen a hagyományos módon határozd meg a támadóerődöt, ha viszont az nagyobb, mint az övé, nem sebzéd meg, csak kivéded a

támadását abban a körben. Ha az ő támadóereje a nagyobb, a hagyományos módon sebet ejtett rajtad. Ha legyőzted az első két parasztot, még egy harmadik állja el a lovad felé vezető utat.

Harmadik Paraszt ÜGYESSÉG 3 ÉLETERŐ 3

Ha győzedelmeskedsz, lapozz a [347](#)-re.

192.

Ahogy a lovad előrezuhan, megpróbálsz leugrani a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe, így keményen a földhöz csapódsz. Elvesztettél 2 ÉLETERŐ pontot. Feltápaszkodsz a földről, és elkeseredve veszed tudomásul, hogy a büszke paripa egy szánalmas, bicegő lóvá változott. A kifícamodott egyik mellső lábával kénytelen vagy a legközelebbi faluba vezetni a lovat, és egy másikat kérni helyette. Lapozz a [155](#)-re.

193.

Egy ezüstös valami zúg el a füled mellett, és törik millió csillogó darabkára a földön. A szilánkok újból összeállnak, és egy tejszerű testű, végtag nélküli, szárnyas lény alakját veszik fel. A lény teste ütemesen lüktet. Egy erős csőr jelenik meg otromba fején, tejszínű szemei égő rosszindulattal pásztáznak körbe. Az ektovult körbekóvályog, amíg bele nem botlik egy ezüstkehelybe, amelyet aztán mohón felfal. Majd felszáll, és elrepül, átlátszó testében jól kivehetően lötyög a kehely. Ha van nálad számszerűj, és le akarod löni az ektovultot, lapozz a [271](#)-re. Ellenkező esetben lapozz a [322](#)-re.

194.

Miközben azzal vagy elfoglalva, hogy visszanyerd a látásodat, hallod, amint az ajtó becsapódik, majd a rohanó léptek lassan elhalkulnak. Mikor végre kinyithatod a szemed, egy üres szekrényt pillantasz meg, melyből ragacsos, zöld lábnyomok vezetnek ki. Ha még nem vizsgáltad meg a sarokban álló asztalt, most megteheted, lapozz a [158](#)-ra. De úgy is dönthetsz, hogy követed a lábnyomokat (lapozz a [206](#)-ra).

195.

A meglepetés okozta előnyödet kihasználva levágod az első murkuront, és felkészülsz a másik három elleni harcra. Azok ijedten körülnéznek, de továbbra is az ajtónál maradnak. Túl későn döbbsz rá, hogy mit is akartak tulajdonképpen. Az ajtót nem betörni akarták, hanem épp ellenkezőleg: tartani, nehogy kinyíljon. Néhány másodperc múlva az ajtó feltárul, és zömök, pikkelyes lények özönlik el kamrát. A kokomokoák a murkuronokra rontanak, de négyen rád is jutnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Kokomokoa</i>	6	5
<i>Második Kokomokoa</i>	5	5
<i>Harmadik Kokomokoa</i>	5	6
<i>Negyedik Kokomokoa</i>	5	5

Egyszerre csak egy kokomokoával küzdhetsz. Ne feledd el: ha nincs nálad a kardod, a támadásod mindig 2-vel gyengébb, és nincs alkalmad *gyilkos ütések* bevitelére. Ha legyőzted őket, lapozz a [370](#)-re.

196.

A kardod túl kicsi Bythos ellen, így nem tudsz *halálos ütést* ütni. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az sem jelent számodra előnyt, ezért erre a csatára elveszted az általa nyújtott plusz ÜGYESSÉGET.

Bythos

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a [291](#)-re.



197.

A szádhoz emeled Mema keskeny fűvócsövét, és erőteljesen befűjsz. Fekete porfelhő lö ki a csőből, és lassan visszaszáll rád. Egy pillanat múlva már köhögve, és prüszkölve fetrengsz a padlón. A börtönőr nagyot kacag, és egyáltalán nem siet a megsegítésedre. Lapozz a [352](#)-re.

198.

Elmagyarázod az őrnék, hogy nem tudtál aludni, ezért jöttél fel ide, hogy friss levegőt szívjal. Az őrgyanakodva fogadja a mesédet. Közli veled, hogy itt csak a palotaőrség tartózkodhat. Udvariasan elnézést kérsz, és visszamész a szobádba, közben végig a hátadon érzed az ő érber tekintetét. Lapozz a [165](#)-re.



199.

A fekete darazsak felhője már körülötted örvénylik. Átkozódva veszed tudomásul, hogy a szél feltámad, és szétszórja a jheera füstöt. A darazsak neked rontanak. Ha felmenekülsz a hegyoldalon, lapozz a [386](#)-ra. Ha a jobbkez felőli völgyben kanyargó folyó felé rohansz, lapozz a [42](#)-re. Ha a nemrég felfedezett barlang bejárata felé szaladsz, lapozz a [106](#)-ra.

200.

Segítségért kiáltasz, de az emberek csak nevetnek. - Szóval így akarnak híresek lenni manapság a hősök, mi? - kérdezi a mély hang. Hirtelen felismered, hogy Barolo az, a régi törvívó tanítómestered. Megragad a válladnál, és maga felé fordít, közben elteszi a kését. Észreveszed, hogy azóta faláb került a bal lába helyére, de Barolo nem tesz róla említést. - Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha velem tartasz - javasolja. Lapozz a [375](#)-re.

201.

Az egyik kristályharcos feléd indul, és meglepgeti a kalapácsát. Megpróbálsz védeni magad a kardoddal, de az ártalmatlanul lecsúszik a harcossal. Ha nálad van az óniksz jogar vagy az Arany Ökö, és gyorsan összetákolt bunkósbotként akarod őket használni, lapozz a [62](#)-re. Ha inkább megbirkózol a harcossal, lapozz a [305](#)-re.

202.

Megragadod a legközelebb eső lábat, és felkúszol rajta, mígnem eléred a kunyhó alját. Körbenézel, és egy nyílást fedezel fel a kunyhó padlójának a közepén. Az egyetlen módja a bejutásnak, ha jól megkapaszkodsz az egyik tartógerendában, és lábbal előre belendíted magad a nyíláson. Lenézel, és innen a föld távolabbinak tűnik, mint azt előre elképzelted. Nyelsz egyet, és úgy döntesz, hogy megpróbálkozol a mutatvánnyal. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [337](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozza [229](#)-re.

203.

Egy idő múlva furcsa látványban van részed. Hosszasan, ameddig csak a szem ellát, kristálysobrok állnak katonás rendben. Amikor közelebbről is megvizsgálod őket, kiderül, hogy ezek valójában kristálytömbökbe zárt emberek. Ha viseled a színváltó sebet, lapozz az [52](#)-re. Ha nem, lapozz a [75](#)-re.

204.

Hirtelen fém csörrenését hallod a közeledből. A hátad mögött egy kicsiny fémajtó áll, mely a palota egyik külső épületébe vezet. A zárban most kulcs fordul. A falhoz lapulsz, és igyekszel moccanás nélkül állni az árnyékban. Az ajtó kivágódik (kis híján orrba vág), és hangok hallatszanak mögüle. Az egyik hang Luthauré, az áruló kalandozóé, aki lejárattott Dunyazad előtt. - Jó kis kalamajka, mi, fiúk? - mondja. - Igen, Luthaur, nem véletlenül hívják Ramedest Győzhetetlennek; még akkor is vagy egy tucat emberrel ért fel az ereje,

amikor pedig már annyi pia volt benne, amitől egy sárkány is feldobta volna a talpát. - Luthaur nevetve válaszol: - Ne izguljatok, ez a mostani pasas sokkal könnyebb meló lesz. - Vajon rád gondolt? A hangok elvonulnak az udvar másik felébe. Ajtócsapódást hallasz, és ismét csönd vesz körül. Valami okból kifolyólag azonban nyitva hagyták azt az ajtót, amelyiknél állsz. Ha óvatosan belopódzol rajta, lapozz a [363](#)-ra. Ha visszaosonsz inkább a szobádba, lapozz a [165](#)-re. Ha az éjszaka hátralévő részét az istállóban elrejtőzve akarod tölteni, lapozz a [137](#)-re.



205.

Hatalmas nyomást érzel, amint a tested fájdalmasan visszazsugorodik eredeti méretére. A palota elhalványul a szemed előtt, és elveszted az eszméletedet. Egy rizstáblában térsz magadhoz. Senki sincs a környéken, így hát feltápászkodsz, és elindulsz a legközelebbi úton. Az út egy faluba visz, de Kallamehr többi falujához hasonlóan ez is elhagyott, lakók nélküli. Végigsietsz szinte egész Kallamehren, de csak hasonló, üres fálvakat találsz. Amikor a fővárosba érsz, csak akkor döbbensz rá igazán kudarcod súlyosságára. Legyőzted ugyan Bythost, de Kallamehr szinte összes lakója odaveszett. Több ezer ártatlan ember élete árán mentetted meg a bőröd. Egy hős ilyet nem tenne sosem.

206.

A házon kívül a főkapu felé vezetnek a ragadós lábnyomok. Felülsz a lovadra, és követed őket. Sajnos a nyomok egyre halványabbak és halványabbak, és mire a kapuhoz érsz, már csak alig látszik valami a porban. Bele kell nyugodnod, hogy a lénynek sikerült meglógnia. Csalódottan visszafordulsz, és tovább folytatod az utadat. Lapozz a [22](#)-re.

207.

Kifeszíted a facsemetét a troll halott ujjai közül. Neki-látsz, hogy letépkedd róla a leveleket, és begyömöszöld azokat a hátizsákodba. Amikor lecsupaszítottad a fát, megfordulsz, és visszamész a folyóhoz. Elindulsz a folyóparton haladó ösvényen. Lapozz a [133](#)-ra.

208.

Kitörő ujjongás fogadja a döntésedet. Visszakísérnek a kunyhóba, és még több ételt hoznak. Az öregasszony azt tanácsolja, hogy jól teszed, ha felkészülsz az előtted álló próbatételre. Amikor azonban megkérdezed, hogy miféle próbatételre gondol, nem tud választ adni. Minél többet beszél, annál érthetlenebb lesz az egész, és lassan már a prófécia érvényességét is kezded kétségbe vonni. De hát mi okod lenne panaszkodni? Kényelmesen hátradőlsz, és a kunyhó tetején lévő kéménylyukon át a holdat nézed. Lapozz a [319](#)-re.

209.

Az alábbi tárgyak közül hány van a birtokodban: szem formájú drágakő, ékszerekkel kirakott tiara, ékköves mellvért, tollcsizma, arany ököl, gyönggyel beültetett koponya, óniksz jogar, kristálygömb? Ha *kevesebb, mint négy* van nálad, lapozz a [351](#)-re. Ha *négy vagy több* van nálad, lapozz a [393](#)-ra.

210.

Az örök egy kicsit visszahőkölnek, amikor megpillantják a kardod pengéjét. Gyors pillantásokat váltanak egymással, majd az egyikük elkiáltja magát: - Elkapni! - Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viseled is, lapozz a [83](#)-ra. Ellenkező esetben lapozz a [242](#)-re.

211.

A nyüzsgő hangyákkal borított kéz kinyúl, és megragad egy ott heverő botot. Aztán visszasüllyed a lyukba, míg bentről recsegő hangokat hallasz. Nem vagy egészen biztos benne, hogy mi folyhat a dombocska belsejében, de azért örülsz, hogy kimaradtál belőle. Lapozz az [58](#)-ra.

212.

Lassan a hintóhoz sétálsz, és bemászol az ajtón. A kristályszellem tiszteletteljesen meghajol előtted. Aztán magas hangon elkurjantja magát, mire az ektovoltok mozgásba lendítik a hintót. Lélegzetelállító sebességgel suhantok a felhők között. Néhány perc múlva egy fantasztikus palota tornyai tűnnek fel a láthatáron. A palota körül százával röpökdenek az

ektovultok. Csak akkor fogod fel valójában a palota elképesztő méreteit, amikor a gigantikus bejárathoz értek. Az épület több száz méter magas, és úgy tűik, ugyanabból a fajta kristályból építették, amely itt a talajt alkotja. Egy hatalmas terembe értek, ahol is a hintó megáll. Kiszállsz. Egy köpenyes figura siet eléd. - Elkéstél! - sziszegi. - Az Urunk nemsokára visszatér, és az ital még nincs elkészítve! Ha nem teljesíted a feladatodat, megtapasztalhatod Bythos kristályleheletét. Siess! - A figura után sietsz. Átmentek egy másik, hasonló méretű terembe. A terem közepén egy különös üst pihen. Amint közelebb érsz, rájössz, hogy ez voltaképpen egy több mint egy méter magas serleg. Egy másik csuklyás figura kevergeti a folyadékot a serlegben. Várakozóan rád néz, hogy ürítsd ki a zsákokat. A zsák tartalmát a serlegbe öntöd, és figyeled, miként vált sötétzöldre a benne kavargó folyadék. A két kámzsás figura csöndesen elsétál, magadra hagynak a serleggel, és a benne bűzölgő undorító lötytyel. Ha beleiszol az italba, lapozz a [45](#)-re. Ha beleteszel még valamit, lapozz a [131](#)-re. Ha felborítod a serleget, lapozz a [365](#)-re.

213.

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az ösvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vonj le 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan három másik ösvény indul ki. Ha a bal oldalt választod, lapozz a [123](#)-ra. Ha a középsőt, lapozz a [132](#)-re. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a [32](#)-re.

214.

Három sötét árnyat különböztetsz meg. Ahogy közelebb érnek, és rájuk vetül a tűz fénye, látod, hogy árnytündék. Ketten nekilátnak átkutatni a csomagodat, míg a harmadik feléd közelít óvatosan. Türelmesen kivárod a megfelelő pillanatot, amikor föléd hajol. A kardod széles ívet ír le, majd a tünde oldalában áll meg. Áldozatod hangtalanul a földre rogy. Felpattansz, kirántod a kardod a holttestből, és a másik két tünde felé fordulsz. Azok nagyot kiáltanak, és eleresztik a felszerelésedet. Lapozz a [120](#)-ra.

215.

A dübörgés egyre erősebb lesz, de a sötétségben nem látsz semmit sem. Hirtelen valami kemény, fémes dolognak ütközöl. A folyó átsodor egy rácsozaton, de nem esik semmi bajod. Körbenézel, és észreveszed, hogy a rácsozat tele van szórva csillogó tárgyakkal. Felveszel néhányat, majd érzed, amint a víz odébb sodor. A rácsozat egy kőbe vájt alagút szájához vezet. Az alagutat foszforeszkáló algák reszkető fénye világítja meg. A nyálkás alagútban két, kosarat cipelő kokomokoát pillantasz meg. A nagyfejű, tömzsi, hüllőszerű lények rád emelik gonosz tekintetüket, majd ledobják a kosaraikat, és neked rontanak.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

<i>Első Kokomokoa</i>	5	6
<i>Második Kokomokoa</i>	5	5

Ha nincs nálad a kardod, -2-vel küzdesz, és nem vihetsz *be gyilkos ütések*et. Ha legyőzted őket, lapozz a [187](#)-re.



216.

Jó pár évvel ezelőtt Barolo volt a tanítómestered. Ő adta neked a mostani csodálatos kardodat is, miután meggyőződött róla, hogy épp eleget tanultál ahhoz, hogy kiérdemeld. Barátságosan meghív a házába, közben mentegetőzik, amiért egy kicsit nagy a rendetlenség. Kényelmesen elhelyezkedsz a felkínált székben, és belefogsz a régi kalandjaid elmesélésébe. Barolo közben a kezében méregeti, próbálgatja a kardodat, a szeme csillog örömeiben. A sarokból valami halk motoszkálás hallatszik. Fel akarsz állni, hogy megnézd, mi az, de Barolo gyorsabb nálad. Mielőtt még odafordíthatnád a fejed, megfordul a székben, és a kard kirepül a kezéből. Felkelsz, hogy visszahozd, és amikor megtalálod a sarokban, látod, hogy egy patkányt szúrt át. A dög még rángatózik egy kicsit. Barolo felkacag. - Ez az egyetlen trükk, amire sosem tanítottalak meg. - mondja. - Nem túl bölcs dolog ugyanis, ha a mester mindenre megtanítja a tanítványát, amíg meg nem bízhat benne teljesen. - Barolo felajánlja, hogy megtanít erre az utolsó titokra is, de ezért fel kell áldoznod az éjszakai pihenésed jelentős részét. Ha meg akarod tanulni a karddobás technikáját, lapozz a [226](#)-ra. Ha inkább pihennél az éjszaka, lapozz a [375](#)-re.

217.

Egy szikra pattan ki a taplóból, és beugrik a száraz ruhába. Gyorsan köré borítod a tenyered, és kétségbeesetten fújni kezded. Úgy tűnik, sikeresen, a jheera-levelek halványan pislákolni kezdenek. Felnézel, és látod, hogy a lüktető feketeség már majdnem rád borult. Lapozz a [199](#)-re.

218.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szobában Ikhtiyani Dunyazadot pillantod meg, amint a ruháit és az ékszereit pakolja be egy kicsiny vasveretes bőröndbe. Nyilván valami hosszú utazáshoz készül ... vagy menekülni akar. Felhúzódkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a [25](#)-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a [151](#)-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali távolabbi falat?

Lapozz a [397](#)-re.

A bal oldali központi falat?

Lapozz a [94](#)-re.

A jobb oldali távolabbi falat?

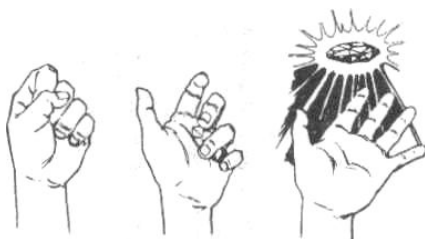
Lapozz a [340](#)-re.



219.

Az utad felhők között vezet fölfelé. A fejed fölött a semmiben egy sor börtöncella lebeg. A bebörtönzöttek panaszosan jajgatnak. Amikor felérsz a lánc tetejére, rádöbben, mennyire reménytelen a helyzetük. A cellákon nincs ajtó, a karnyi vastag acélrácsok jelentik az egyetlen kapcsolatot a külvilággal. Megtaláltad

Kallamehr elveszett lelkeit, Bythos darazsainak áldozatait. A hadsereget alkotó rengeteg ember az ő földi zombitestük volt. Felkavar a látvány. Lemászol a láncon, és eltökéled magad, hogy megszabadítod a szerencsétleneket. Ha a nyikorgás felé mész, lapozz a [237](#)-re. Ha a suttogás felé, lapozz a [203](#)-ra.



220.

Úgy teszel, mintha megadnád magad, aztán hirtelen a leggyengébbnek tűnő pap felé rohansz. Ahogy közel érsz hozzá, megpróbálsz átugrani a feje fölött. Pechedre azonban a pap felemeli a botját, és egy fájdalmas ütést mér az oldaladra. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A földre zuhansz, és mire feltápászkodnál, a papok máris körbefognak. Átkutatnak. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a [73](#)-ra. Ha nincs nálad az Arany Ököl, lapozz a [379](#)-re.

221.

Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen átgázolni. A sár cuppog a csizmad alatt. Legyek zsonganak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erődöt. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Egy órányi kimerítő tapicskolás után a talaj emelkedni

kezd, és az ösvény élesen balra fordul. Semmi nincs, ami alapján megkülönböztethetnéd ezt a környéket az erdő többi részétől. Leverten továbbgyalogolsz. *Jelölj be egy időkockát*, és lapozz a [366](#)-ra.



222.

Az öregember hanyatt dől a borba, mely átcsap fölötte. Vársz egy kicsit, de mozgásnak semmi jele. Ha megvizsgálod a testet, lapozz a [142](#)-re. Ha inkább azonnal elhagyod a pincét, lapozz a [297](#)-re.



223.

Visszalovagolsz az úton. Csak azért állsz meg néha, hogy újratöltsd a kulacsodat. Éppen egy füves síkságon vágsz keresztül, amikor a lovad váratlanul rázni kezdi a zablát. Valami nyugtalaníthatja. Körbenézel, de nem tapasztalsz semmi különöset, csak valami savanyú, dohos illatot érzel a levegőben. Némi biztatás után a lovad ismét elindul. Lebaktattok egy völgybe, majd egy keskeny, kanyargós ösvényen át fel a szemközti hegy tetejére, óvatosan kell haladnod a keskeny úton, de végül baj nélkül felérsz a hegy tetejére, és lenézhetsz a túloldalán húzódó völgybe. Bal kéz felől füstoszlop emelkedik fel a földről. Számold össze a bejelölt időkockákat a *kalandlapodon*. Ha már tizet vagy annál is többet jelöltél be, lapozz a [251](#)-re. Ha tíznél kevesebb van bejelölve, *jelölj be egy újabb időkockát*, és lapozz a [95](#)-re.

224.

Amint Ramedes a várhoz ér, nagyot kiált. Felrántja az ajtót, és a fáklyával oldalt löki az elsőként kisiető őrt. Egy pillanat múlva vad kiáltozás, és fémcsattogás tölti be a levegőt. Amikor a várkapuhoz érsz, majdnem neked zuhan egy kitámolygó, véres fejű őr. Odabent Ramedes hat őrral vív közelharcot. Szanaszét halott vagy sebesült örök hevernek. Ramedes egy hatalmas alabárdot forgat cséphadaróként, de ellenfelei okosak. Várnak, hogy a hős kifáradjon. Az egyikük beilleszt egy nyílvesszőt a számszeríjába, és épp akkor lövi el, amikor kardodat kirántva a szobába rontasz. A nyílvessző tövig befűrődik Ramedes mellkasába. A bikaerejű hős hátratántorodik, és a lábad elé zuhan. Szomorú szemeiből kihuny a világosság. Te még fel

sem eszmélhetsz, mikor az örök rádvetik magukat. Sok lúd disznót győz, nemsokára te is holtan heversz az őrszoba padlóján.

225.

Bythos türelmetlenül a serleghez lép. - Kis híján elkéstél, Begyűjtő. Tudod, mi a büntetés a késésért! - mennydörgi. Ha elmondták neked „Bythos hatalmának titkát”, lapozz a [374](#)-re. Ha nem, és kietted a növényeket Sige varázsamulettjéből, lapozz a [31](#)-re. Ha el akarsz inkább menekülni, lapozz a [335](#)-re. Ha nálad van az Arany Ököl, és most felmutatod, lapozz a [389](#)-re. De végső esetben egyszerűen megtámadhatod Bythost a kardoddal is (lapozz a [161](#)-re).

226.

Ezt a technikát Barolo Repülő Villámnak nevezte el. Felhívja a figyelmedet, hogy csak a legnagyobb szükségben használd, és mivel ezzel eldobod magadtól a fegyvert, előbb bizonyosodj meg róla, hogy a csapásod halálos. Harc közben nem használható a Repülő Villám, mert előtte tökéletesen el kell lazítanod a testedet. Az egész éjszakát gyakorlással töltöd. Reggelre már minden célt eltalálsz, amit Barolo kijelöl neked, de tudomásul kell venned, hogy az ő gyorsaságát és pontosságát nem lehet egyetlen éjszakányi gyakorlással elsajátítani. Karikás szemekkel és izomlázal köszönt rád a másnap reggel. Lapozz a [19](#)-re.



227.

Kilövd a nyílveesszőt, közben buzgón imádkozol, hogy áthaladjon a rácson. Szerencséd volt, a nyílveessző remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácsra zuhan, a kulcsosomó kiesik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a [10](#)-re.

228.

A kráter közepén állsz a kristályharcosok által „készített” aranypor-tócsa közepén, amikor látod, hogy egy magas, kámzsás alak lép be a kráterbe. Abbahagyja a kántálást, amikor észrevesz téged. Lehajol, és csontos kezével felvesz a földről egy kristályt. Megragadja a két végénél, és meghúzza, amitől a kristály egy hosszú, hegyes gerellyé változik. Ezt a gerelyt aztán teljes

erejéből feléd hajítja. Önkéntelenül is felemeled a kardodat, hogy elüsd a feléd szálló fegyvert. Dobj kél kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [360](#)-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [274](#)-re.

229.

Granat legendás akrobatái megnyugodhatnak, nem fenyegeti őket új vetélytárs. A lendületed túl kevésnek bizonyult, és a lábaid ugyan beértek egy pillanatra a nyílásba, mégis fejjel lefelé a földre zuhantál. A válladra estél. Vonj le 1-et az ÉLETERŐDBŐL. Ahogy a földön fekszel lihegve, észreveszed, hogy a kunyhó lassan süllyedni kezd. A vékony lábak behajlanak! Kis idő múlva már bent is vagy a nyílásban. Lapozz a [372](#)-re.

230.

Visszarohansz az alagútban a folyó felé. Futás közben állandóan a hátad mögé pislogsz. Hirtelen átesel valamin. Lenézel, és rémülten konstatálod, hogy egy csápbba botlottál. Lapozz a [343](#)-ra.

231.

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladni, vigyázva, nehogy hozzájuk éri - ki tudja, hátha mérgező spórákat lövellnek ki. Eszedbe jutnak a déli hatalmas erdőségekről szóló mesék, ahol az örökké változó utak körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez a vándorral. Kis idő

múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul (lapozz a [213](#)-ra). Ha a jobb oldalit választod inkább, lapozz a [32](#)-re.

232.

Villámgyorsan balra hengeredsz. Az első csapás így nem talált, de pechedre éppen a tábortüzedbe gurultál bele. Súlyos tested majdnem kioltotta ugyan, de azért így is elég csúnyán megégetted magad. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lesöpröd magadról az izzó parázsdarabokat, és fegyvertelenül szembefordulsz az ellenfeleddel, egy árnytündével. Észreveszed, hogy hátrébb két másik társa leselkedik. Mivel nincs fegyvered, a harc idejére az ÜGYESSÉGED 2-vel kevesebb lesz (2-vel gyengébben támadsz), és *halálos ütésre* sem vagy képes.

Első Árnytünde

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha győztél, gyorsan felkapod a kardodat, mielőtt megküzdenél a másik két tündével. Lapozz a [120](#)-ra.

233.

Beugrasz a folyóba, de mivel a felszerelésed igen nehéz, nagy erőfeszítéssel csak annyit tudsz elérni, hogy az erős áramlás ne sodorjon még lejjebb a folyón. Kis idő múlva a troll észrevesz, és elkezd köveket hajigálni feléd. A folyóban vergődve igen kellemes célpontot nyújtasz (a kellemest természetesen a troll szempontjától értve). Egy nagy kő pontosan fejen talál, és utána a víz elsodor magával. Elveszted az eszméletedet. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Miközben eszméletlenül sodródsz lefelé a folyón, a kardod kicsú-



szik a hüvelyéből, és a folyó fenekére süllyed (húzd le a *kalandlapodról*). *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [89](#)-re.

234.

Ahogy a lépcsőkön haladsz lefelé a palotaudvar felé, váratlanul velőtrázó sikoltást hallasz. Beugrasz a közeli ajtón, és a konyhában találod magad. Egy lángba borult figura tántorog a szobában. A szolgák kétségbeesetten locsolják rá a vizet, de hiába. Néhány másodperc múlva az égő ember a földre rogy. A szakács feléd fordul. - Janas az, az apród. Csak berohant ide, kezét a mellére kulcsolta, és aztán lángba borult - mondja. A fiú már halott. Megráz ez a szörnyű halál, de nincs időd, készülnöd kell az indulásra. Itt már nem tehetsz semmit. Lapozz a [140](#)-re.

235.

Leszállsz a lovadról, és minden bátorságodat összeszedve begyalogolsz az üres tekintetű parasztok közé. A gyaloghintót hordozó emberek most megállnak, és finoman leteszik a terhüket. Egy gazdagon öltözött, sebhelyes arcú férfi száll ki a gyaloghintóból, a szeméből csak úgy süt a rosszindulat. A csendes sereg egy lépést sem tesz feléd, csak akkor mozdulnak, ha a parancsnokuk int nekik nyugodt, hűvös kézmozdulatokkal. A férfi megszólal: - Fizetni fogsz szárnyas szolgálaim elpusztításáért. Az életeddel fogsz fizetni. - Itt áll hát előtted a torz sereg mosolytalan generálisa. Kallamehr sorsa a kezeden van. Ha nálad van a Trükkös Rabló üvege, és fel akarod mutatni, lapozz az [55](#)-re. Máskülönben, ha ismered a Repülő Villámot, és

használni is akarsz, lapozz a [260](#)-ra. Lehetőséged van még megtámadni a generálist (lapozz a [65](#)-re).

236.

A kötél gyorsan felemelkedik, majd eltűnik a kéménylyukban. Ebben a pillanatban rontanak be a parasztok a kunyhóba. Megkönnyebbülten veszik tudomásul, hogy még életben vagy. Amint elhalkul a zúgó hang, kisietsz az utcára. Felnézel az égre. Egy furcsa, leginkább lábszárcsontra emlékeztető formájú tárgy lebeg a levegőben, körvonalai élesen kirajzolódnak a hold fényében. Nézed, amint nekilendül, és lassan eltűnik a messzeségben. Aztán a parasztok felé fordulsz. Azok szeretetteljesen tekintenek fel rád. Felhagytál a küldetéseddel, hogy megpróbáld megvédelmezni ezt a kis poros falut. Kallamehr végzete így beteljesül. A kalandod véget ért.



237.

Óvatosan haladsz előre, a kristálytalaj alatt mozgolódó sötét árnyakat figyeled. A nyikorgás egyre hangosabb lesz, míg végül egy repedés jelenik meg a lábad alatt. A kristályfelület összetörik, és egy hatalmas, fekete

tömeg tör fel alóla. Fekete, olajos víz spriccel rád. Az alak felhúz, és eltűnik a felhők között, te pedig kétségbeesetten igyekszel megvetni a lábadat a csúszós, imbolygó törmelékek között. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [339](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [93](#)-ra.

238.

Letörten visszabaktatsz a lovadhoz. Megremegsz, amikor érzed, hogy valami a lábad köré tekeredik. Lenézel, és egy nagy kígyót pillantasz meg; dühösen felemeled a kardodat, hogy levágd, de a kígyó puha, emberi hangon megszólal. - Nem ismeresz meg? Caduceus vagyok. Bythos elmenekült a Pokolba. Követned kell oda, ha meg akarod menteni ezeket az embereket, mivel Enthymesis nem járt sikerrel. A folyó a völgyben a föld alá vezet, és abban a földalatti alagútban találod a kaput. Siess, ne vesztegesd az időt! - Caduceus elsiklik, te pedig a folyóhoz sietsz. Egy kidőlt fatörzset használva tutajnak, gyorsan ereszkedsz lefelé a folyón. Lapozz a [89](#)-re.

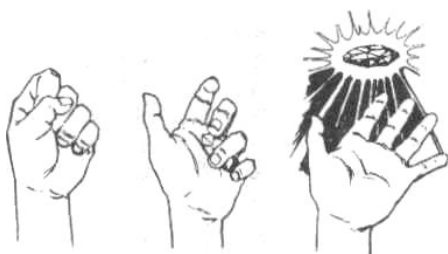


239.

Egy nyirkos cellában ébredsz. A tested sajog a papok verésétől (vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL). Minden felszerelésed megvan, kivéve az Arany Öklöt (húzd le a *kalandlapodról*). Néhány óráig nem történik semmi, aztán egy pap jelenik meg. Vonakodva közli veled, hogy szabad vagy, maga Lady Dunyazad rendelkezett így. Visszakapod a lovadat is, és nemsokára ismét úton vagy. *Jelölj be két időkockát*, és lapozz a [7](#)-re.

240.

A nyílvesző visszapattan a fémrácsról. Mielőtt újratölthetnél, a börtönőr elhátrál a ráctól, így sorsodra maradsz. Lapozz a [352](#)-re.



241.

Kardoddal félreütöd a gerelyt. A Begyűjtő újabb kristályért hajol le, de már nincs ideje elhajítani. Ráugrasz, amint dobásra emelkedik a karja.

Begyűjtő

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a [318](#)-ra.



242.

Meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Őr</i>	7	8
<i>Második Őr</i>	6	7

Egyszerre kell megküzdened az örökkel. Minden kör elején dönts el, melyikükre támadsz; ezzel az örrel küzdj a szokásos szabályok szerint. Minden egyes körben a másik őr számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját támadóerődöt őellene. Ha a te támadóerőd nagyobb, nem sebzels rajta: csak kivédted abban a körben a csapását. Ha viszont az ő támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesített. Ha mindkettejüket legyőzted, lapozz a [150](#)-re.

243.

Órák telnek el, miközben kígyóeledel után kutatsz az erdőben. *Jelölj be egy időköckát*, lapozz a [395](#)-re, és próbálkozz újra. Ha elfogyott az időd vagy a SZERENCSED, a kalandod végét ért.

244.

Ahogy közelebb mész a bábukhoz, a lábad nagyot cuppan, ahogy belelépsz valamibe, amin meg is csúszol egy kicsit. Ragacsos, zöld kásába léptél bele. Két ilyen csíkot látsz a földön, melyek a szekrénytől az asztalig, és visszavezetnek (az egyik ilyenbe cuppantál bele). A szekrénybe egy durva jelet faragtak: egy nyilat. Ha a kardoddal nyitod ki a szekrényt, hogy azonnal sújthass, ha szükség van rá, lapozz a [76](#)-ra. Ha a szokásos módon nyitod ki (ahogy egy szekrényt általában ki szoktak nyitni), lapozz a [37](#)-re.

245.

Egy magas, kámzsás figura sétál be a kráterbe. Egész idő alatt kántálva, szertartásos mozdulattal begyűjti az aranyport egy selyemzsákba. Ezt énekli: - Italt az Urunknak! Italt Bythosnak! A varázserejű italtól lesz a Mélység Ura! - Ha előreugrasz, és megtámadod, lapozz a [154](#)-re. Ha körbekúszol a peremen, és megleped, amikor éppen kimászik a kráterből, lapozz a [40](#)-re. Ha a nyomába szegődsz, lapozz a [112](#)-re.



246.

A manővered sikerrel járt. Bal kézzel keményen megragadod ellenfeled fegyvert tartó karját, míg a másik kezedet az állkapcsába mélyesztve kibillented egyensúlyából. Egy apró csavarintás a csuklón, és támadód fájdalmasan felkiáltva a földre rogy. Hirtelen ráébredsz, hogy a régi törvívó mestered, Barolo az! Megváltozott az utóbbi évek alatt, és a bal lába helyen egy faláb éktelenkedik; mindazonáltal örül, hogy ismét láthat téged. - Jó vagy, mint mindig, fiatalúr! De most csak szerencséd volt. Könnyedére vettem a figurát, mert nem akartalak most azonnal felszeletelni. - szuszogja a bajsza alatt. Lapozz a [216](#)-ra.

247.

Erőtéljes rúgással elrugaszkozsz a rácstól. A tüdőd szinte szúr, a vér a füledben dobol, amikor sikerül a kezedbe fognod a csodálatos kard markolatát. A kard azonban egy kicsit a folyómederbe van ágyazódva. Megpróbálod kirántani, de a nagy igyekezettől a lélegzeted ezer buborék formájában tör ki belőled. Kétségbeesetten próbálsz a felszínre jutni, de a folyó a rács alá sodor, és beakadsz. Már átkozod magad a kapzsiságodért, amikor a víz a tüdődbe áramlik.

248.

Kikerülsz a trollt, hagyod, hadd próbálja megemészteni kicsit szúrós ebédjét. Visszajutsz a folyóhoz. Végigsietsz az ösvényen, amely a folyóparton halad. Lapozz a [133](#)-ra.



249.

Leszállsz a lóról, és óvatosan megközelítéd a batyut. Amikor közel érsz, akkor veszed csak észre, hogy ez nem batyu, hanem holttest! Megfordítod a halottat, és azonnal felismered Feketehomok Sophia arcvonásait. Hirtelen visszarántod a kezed, amint égető fájdalom nyilall bele. Egy szürkés, nyálkás valami emésztette el Sophia lábait és alsótestét. Ő lehet az a hős, akit a keleti országrészbe küldtek, hogy az ellenség után kémkedjen. De nem kezded kikutatni, hogy mi lehet az a rejtélyes valami, amelynek a halálát köszönhetted, hanem inkább az előtted álló feladatokra összpontosítasz. Ha folytatod az eddigi küldetésedet, és továbblovagolsz északra, lapozz a [301](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább elvállalod Sophia feladatát, és keletre lovagolsz kémkedni, *jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [329](#)-re. Ha visszatérsz Kallamehrbe, hogy jelentést tégy az eseményekről, *jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [394](#)-re.

250.

Kallamehr polgárai egyenként előrelépnek, és isznak a folyadékból. Mihelyt lenyelik, testük szétfoszlik. Lassan mindnyájan hazautaztak, és te egyedül maradsz a szolgálakkal. Szomorúan nézel le az üres üstre, és azon morfondírozol, vajon mennyi időbe telik, amíg a szolgálak ismét képesek lesznek megtölteni. Csak találgatni tudsz. A szolgálak elmagyarázzák, hogy a Mélység Uraként az Allansiából az ebbe a világba került összes mágikus tárgy hatalmával és erejével rendelkezél, ez azonban nem nagyon vigasztal téged. Ha magadon viseled a színváltó sebet, lapozz a [400](#)-ra. Ha nem, lapozz a [119](#)-re.

251.

Gyors tempójú lovaglás után megérkezel a falu nyitott kapuja elé. A falusiak halk oszlopban vonulnak ki rajta. Rájuk kiáltasz, de még csak a fejüket sem fordítják feléd. Különös, gondolod, és közelebb húzódsz. Egy jólöltözött ember válik ki a falusiak közül, és kényelmesen feléd sétál. Mohón harapdál egy darab sonkát. Háta mögé hajítja a csontot, majd feléd fordul. Átható tekintettel mér végig. - Ali, te vagy az - mondja szemmel láthatóan elégedetten. Könnyedén int egyet feléd. - Vigyétek ezt a szerencsétlent! - veti oda foghegyről, majd elsétál a falu felé. Lapozz a [113](#)-ra.

252.

Amikor kísétálsz a palota kapuján, eszedbe jut, hogy Luthauron kívül senkit sem láttál a város védelmére itt maradt kalandozók közül. Hová tűnhettek? Utánuk érdeklődsz a fogadóban, és megtudod, hogy mindnyájan szerencsétlen balesetek áldozatai lettek. Az egyikük titokzatos módon eltűnt, amikor éjszaka kísétált a töltésre; egy másik véletlenül lelőtte magát a számszerijával. Megint másikat az Igazság Szobrának egyik kardjára felszúrva találták meg. Sokféle módon lehet idő előtt meghalni Kallamehrben. Közülük jó pár halálnem igencsak bizarr. Éppen egy kihalt utcán sétálsz végig, amikor...

253.

Egyik murkuron sem vette észre, hogy beléptél a szobába. Hamarosán rájössz, hogy azok hárman az ajtót tartják vissza, nehogy kinyíljon, míg a negyedik egy varázslatot mormol: izzó, tüzes csóvák csapnak ki az ujjából. Aztán észrevesz, abbahagyja a varázslatot,

és az arcát görcsbe rándítja a félelem. - Ylech'nya Pipphen! - szólal meg egy hang a fejedben. Ha megtámadod a murkuront, lapozz a [173](#)-ra. Ha az ajtóhoz rohansz, lapozz a [48](#)-ra.

254.

Belépsz a keskeny lábak közé, és észreveszel egy nyílást a kunyhó padlóján a fejed fölött. Éppen gondolkodni kezdesz, vajon hogy a csudában fogsz te oda bejutni, amikor a lábak lassan behajlanak, és a kunyhó leereszkedik. Mivel középen állsz, a kunyhó egyenesen feléd közelít. Lapozz a [372](#)-re.

255.

Könnyű célpontnak ígérkezik. Mivel rázkódik a nevetéstől, képtelen arra, hogy félreugorjon a sziszegve felé repülő penge útjából. A kardod a hasába vágódik, és ellenfeled, még mindig kacagva, a földre rogy... Lapozz a [302](#)-re.





256.

Az úton rengeteg mély szekérnyomot látni. Szemmel láthatóan gyakran használt útról van szó, bár utazóval nem találkozol. Az út menti lejtőkön egyre sűrűbbé válik a növényzet, ahogy erdős vidéken haladsz. Váratlanul egy vadul rohanó ökör tűnik fel veled szemben. Mielőtt reagálhatnál, észveszejtő rohanással már el is dübörög melletted, majd eltűnik egy kanyarban. Megcsóválod a fejed, és továbbmész. Egy kicsivel odébb megtalálod a szekeret is, ami elé az ökör be volt fogva. A szekér az út szélén hever felborulva, mellette egy másik ökör teteme fekszik a földön. Mintha valami mozogna a tetem mögött, és gusztustalan szürcsölő hangokat is hallasz. Visszafogod a lovad és elővigyázatosan közelítesz. Váratlanul azonban a lovad felnyerít, és az ökör teteme mögül egy fekete csuklyás fej emelkedik fel. A csuklya sötétjében nem láthatod a figura arcát, de magadon érzed ellenséges tekintetét. A figura nem emberi módon felsikolt, majd különös csoszogással eltűnik a sűrű aljnövényzetben. Ha üldözőbe veszed, lapozz a [296](#)-ra. Ha megvizsgálod az ökröt és a szekeret, lapozz a [13](#)-ra.

257.

A Begyűjtő felé rohansz. Ő gyorsan még egy lándzsát készít magának. Lapozz a [105](#)-re.



258.

A folyadék savanyú ízű, de azért mégis a Szerencse Itala. Ezzel a *kezdeti* értékre állíthatod a SZERENCSEDET, sőt meg is növelheted a *kezdeti* értéket 1 ponttal. Lapozz vissza oda, ahonnan jöttél.



259.

Elhajítod a kardodat, közben buzgón imádkozol, hogy az őrt találja el, és ne a rácsot. De szerencsére a kard zizegve átrepül a rácson, és remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácsra zuhan, a kulcsosomó kicsik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a 10-re.

260.

A kardod villámként repül ki a kezedből, de ellenfeledet ezzel nem lehet meglegelni. Tünetényes sebességgel kapja ki a saját kardját a hüvelyéből, és röptében félreüti a felé repülő kardot. - Nem te vagy az

egyetlen, aki ismeri ezt a trükköt - mondja, és ő is elrepíti a kardját. Már nem marad idő a félrehajlásra; a kardja átszúrja a mellkasodat.

261.

A kúthoz közelítesz, de néhány nagydarab paraszt elállja az utadat. - Itt nem vagy szívesen látott vendég, te lótolvaj! - kiabálják. Úgy tűnik, nem azok a fajta emberek, akiket észérvekkel meg lehetne győzni, ezért úgy döntesz, hogy inkább elhúzod a csikot. Lapozz a [7](#)-re.



262.

Felkapod a felszerelésedet, és kimászol az ablakon. Miközben lefelé ereszkedsz, az ajtó betörik, és lángok ömlenek be a hálósobába. Nem túl nagy a távolság a földig, mégis megütöd magadat, ahogy leérsz. Szerencsére nem történik komoly bajod. Lapozz a [111](#)-re.

263.

Ahogy a homokba lépsz, valami megrántja a lábadat. Előrébb haladsz, és már térdig állsz, a homokban. Néhány másodperc múlva észreveszed, hogy nem

bírod mozdítani a lábadat, a homok pedig már a csípőd magasságánál tart. Ahogy a fejed is eltűnik a homokban, nagy levegőt veszel, és reméled, hogy nem ez lesz az utolsó. Lapozz a [383](#)-ra.

264.

Kihajtogatod a papírcetlit. Ez van ráírva: - Vigyázz! Ezer szem figyel. - eltűnődsz, vajon mit jelenthet az üzenet. Hirtelen azon kapod magad, hogy Ikhtiyani Dunyazad felemeli a hangját, mert észrevette, hogy már nem figyelsz rá. Úgy tűnik, zokon vette, hogy nem figyeled, amit mond, mert meglehetősen mogorva tekintetet vet rád. Ugyanebben a pillanatban valami bizsergő érzést érzel a nyakszirteken. Bizonyos vagy benne, hogy a szobában valaki le nem veszi rólad a szemét - túl alaposan figyel. Amikor az étkezésnek vége, felállsz, és távozol. Lapozz a [234](#)-re.



265.

A hangyák még mindig a testeden nyüzsögnek, és harapnak, ahol csak érnek. Elveszítettél még 1 ÉLETERŐ pontot. A földre hemperedsz, megpróbálsz lerázni magadról az apró fenevadakat. Letéped a ruháidat, berohansz a sűrű bozótosba a levelek közé, majd egy fához csapkodod a ruháidat, hogy megszabadulj a hangyáktól. Lapozz az [58](#)-ra.

266.

Amikor megragadod a láncot, Bythos káromkodva a gyomrodba rüg. Összegörnyedsz a fájdalomtól, és érzed, ahogy eláraszt a jeges kristálylehelet. Ha elengeded a láncot, és megtámadod Bythost, lapozz a [196](#)-ra. Ha ráleghelsz Bythosra, lapozz a [380](#)-ra.

267.

Leszáll az éjszaka, de te álmatlanul forgolódsz a szalmazsákodon, megpróbálván kideríteni a nap eseményei mögött húzódó összefüggéseket. Ezen tűnődsz, amikor hirtelen érzed, hogy a hideg végigfut a hátadon. A már ismerős, egyre erősödő zúgás üti meg a füledet. Az ellenség már a palotán belül van! Felkapod a kardodat, és kirohansz a palotaudvarra. A vár felé pillantasz, és egy fekete árnyat látsz onnan felemelkedni, és eltűnni az éjszakai égbolton. A vár a kallamehri nemesek lakóhelye: a központi toronyban vannak Lady Carolina személyes lakosztályai és vendégszobái. A szárnyas lény nem a központi toronyból, hanem a vár egy másik, a torony tövében lévő ablakából szállt fel. *Jelölj be egy időköckát.* Ha elindulsz, hogy felderítsd a várat, lapozz a [342](#)-re. Ha inkább visszatérsz a szalmazsákodhoz, lapozz a [165](#)-re.





268.

Kis idő múlva egy apró tisztáshoz érsz. Egy alacsony, laza földtúráshoz érsz, melynek krátterszerű teteje alig emelkedik a talajszint fölé. Ebből a nyílásból egy fekete kéz nyúlik ki. A kéz összevissza hadonászik, mintha megpróbálna megkapaszkodni valamiben, de nem talál semmit, csak puha, omlós földet. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy nem a kéz fekete, csak a rajta nyüzsgő milliónyi hangya teszi azzá! Ha megpróbálsz gyorsan megmenteni a szerencsétlenül járt fickót, lapozz a [300](#)-ra. Ha inkább nem vállalod a veszélyt, lapozz a [211](#)-re.

269.

Ahogy közelebb lépsz, a troll feléd fordul. Látod, hogy a tekintete az öveden lógó számszerűre siklik, majd a vállából kiálló nyílveoszőre, és onnan ismét a számszerűre. A trollak buták ugyan, de sosem felejtik el, ha valaki ártott nekik. Felpattan a földről, és a facsemetét bunkóként használva neked ront.

Troll

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted a trollt, lapozz a [207](#)-re.

270.

Ha van fűvócsöved, lapozz a [2](#)-re. Ellenkező esetben, ha még nem vizsgáltad meg a bábukát a szekrényben, most megteheted (lapozz a [244](#)-re). Dönthetsz úgy is, hogy elhagyod az épületet, és kimész a településről (lapozz a [22](#)-re).

271.

Gyorsan az idegre illesztesz egy nyílveesszőt, és kiröpíted. Lusta ívet ír le a levegőben, de úgy tűnik, elvesztette az erejét. Finoman a földre hull, jócskán a célpont előtt. Lapozz a [322](#)-re.

272.

Lehasalsz, még a lélegzetedet is visszatartod. Az őrléptei egyre közelebb érnek. Aztán egy hang csattan fel: - Jól van, hapsikám. Felállni! Gyerünk! - Kényszeredetten feltápáskodsz, és látod, hogy az őrléptei egy számszerűt szegesz rád. Kiált egyet. Néhány másodperc múlva újabb őrléptei jelennek meg, és vesznek körül. Az őrléptei kisértnek, és nyomatékosan felhívják a figyelmedet, hogy éjszaka jobb, ha a szobában tartózkodsz. Visszamegy a szobába, és úgy döntesz, hogy nem próbálkozol még egy éjjeli kiruccanással. Lapozza [165](#)-re.

273.

Az ösvény a fák között húzódik. Már egy jó órája botladozol rajta, és nincs semmi, ami megtörné a monotóniát. *Jelölj be egy időkövet,* és lapozz a [366](#)-ra.

274.

Rosszul időzítettél a kardcsapásodat, így a gerely a válladba fúródik. Megragadod a nyelét, közben rémülten veszed észre, hogy a tested kristállyá kezd változni. A kalandod véget ért.

275.

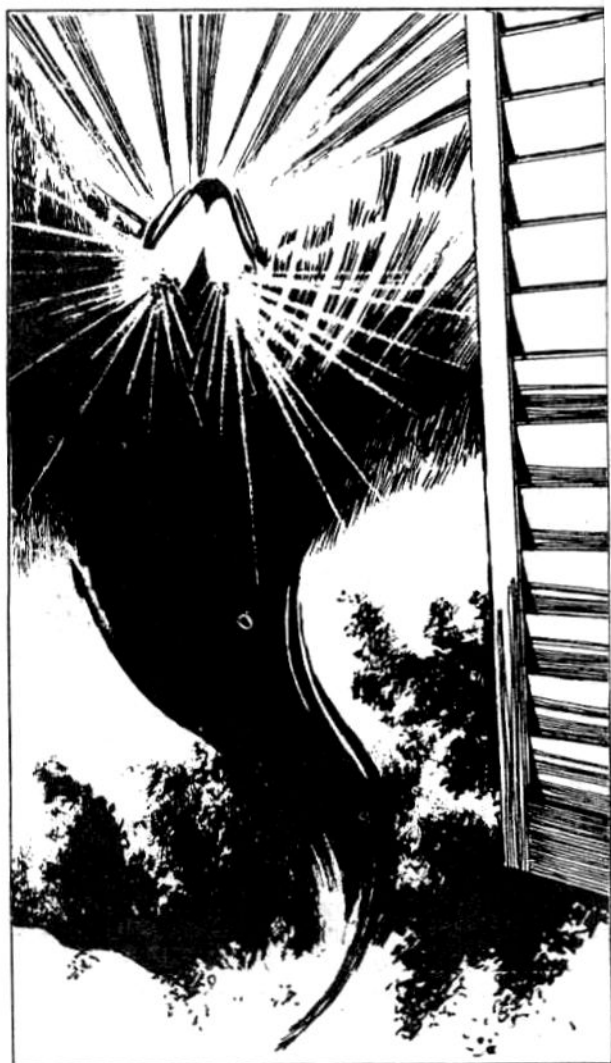
Ha ittál Bythos italából, lapozz a [280](#)-ra. Ha nálad van az Arany Ököl, és a magasba akarod tartani, lapozz a [141](#)-re. Ha inkább a kardoddal akarsz Bythosra rontani, lapozz a [78](#)-ra.

276.

Másnap reggel kileseled az udvarra, és látod, hogy a szolgák sietve rohanganak fel-alá. Egy alacsony, színpadszerű építményt építenek, melynek a végében egy emelvény áll. Amikor kész az építmény, egy koporsót hoznak elő, és nagy gonddal középre helyezik. Papok sürgölődnek a koporsó mellett. Kitalálsz, hogy a koporsó Lady Carolináé lehet, akinek a holttestét most közszemlére teszik, hogy mindenki leróhassa előtte kegyeletét. Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige jelennek meg, és elfoglalják helyüket az emelvényen a koporsó mögött. Az örök kinyitják a kapukat, és a város polgárai csöndes sorokban bevonulnak. Amikor az udvar már tele van emberekkel, te is előjössz a rejtekhelyedről, és elvegyülsz közöttük. Lapozz a [344](#)-re.

277.

Beugrasz a folyóba. Az áramlás gyorsan magával ragad. Eléred a rácsot, de erősnek és mozdíthatatlannak tűnik. Lenyújtod a lábaidat, és érzed, hogy a rács messze a víz alá nyúlik. Ha visszaúszol, és felderíted az alagutat, lapozz a [24](#)-re. Ha megpróbálsz átúszni a rács alatt, lapozz a [127](#)-re.



278.

Tovább forgolódsz az ágyban álmatlanul. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, és *jelöld be egy időkockát*. A csillagfényeket bámulod magad fölött, közben valami erős, fanyar illatot kezdesz érezni. Körbeszimatolsz, megpróbálsz kideríteni, honnan jön a szag, és rájössz, hogy az egész szobát örvénylő füst lepi el. Az ajtó körvonalai izzanak, és hőt érzel felőle áradni. A figyelmedet azonban elvonja az a hangos zúgás, mely az ablak felől hallatszik; odanézel, és egy fekete alakot pillantasz meg, mely az ablak előtt lebeg. Ha nekirohansz, és a puszta ökleiddel megtámadod a figurát, lapozz a [188](#)-ra. Ha a kardodért nyúlsz, lapozz a [361](#)-re.

279.

Sige tökéletes eleganciával emelkedik fel a székéből, és tekint körbe. Lassan a koporsóhoz sétál, és megáll előtte. Fejét Carolina felé hajtja, de aztán megáll, és ismét kiegyenesedik. Bár a hangja halk, mint az éjszakai szellő, mégis biztos vagy benne, hogy az udvar minden zugában tisztán hallják. - Miért hajoljak meg ennek a hazudozónak a parancsai előtt? Ez túrhetetlen, szégyen és gyalázat! - Teste remeg a méregtől, de az arcvonásai továbbra is ugyanolyan nyugodtak, mint eddig.

Hirtelen egy hang kiált fel a tömegből: - Fizesd meg a tartozásodat! - A tömeg kiabálni kezd. - *Csend legyen!* - Sige egyetlen mozdulattal elcsendesíti a tömeget. Még egyszer Carolina keze fölé hajol. Egy pillanattal később kiragadja a halott kézből a Hivatal Kardját, és feléd vág vele. Villámgyorsan félrehajolsz, de a penge így is belevág a válladba. 2 ÉLETERŐ

pontot veszítettél. Kirántod a kardodat, hogy megküzdj Sigével, Kallamehr árulójával.

Csendes Sige

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a [384](#)-re.

280.

Az émelyítő érzés, amelyet akkor tapasztaltál, amikor be- leittál Bylhos italába, most ismét visszatér. Akaratlanul is csuklani kezdesz. A testeden égető fájdalom süt végig. A tested nőni, dagadni kezd, a ruháid szétrepednek. Bythos megdöbbenéssel az arcán szemléli az átváltozásodat. - Ne! Te ne! Csak egy Úr lehet! - kiáltja. Mélyet lélegez, majd fagyos leheletét rád engedi. Kristályok kezdenek nőni a bőrödön, de azonnal elolvadnak. Bythos felé indulsz, mire ő félreugrik, ököllel lyukat üt az egyik falon, és kiugrik rajta. Ha utána ugrasz, lapozz a [299](#)-re. Ha azon az ajtón keresztül mész ki, amelyen át bejöttél, lapozz a [354](#)-re.



281.

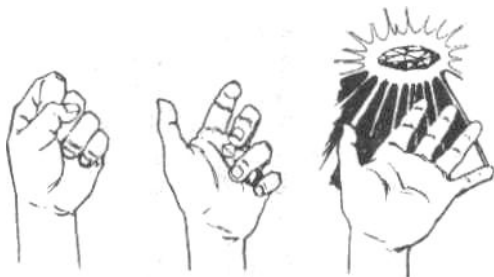
A zümmögő hang elhalkul, te pedig hálát adsz magadnak az óvatosságodért. Miután átverekszed magad a sűrű bozótoson egy rémisztően mély szakadékot pillantasz meg a lábad előtt. Átkutatod a meredély peremét, sőt az alján fekvő területeken is végigfut a szemed, de a feketeköpenyes alaknak semmi nyoma. Mintha elpárolgott volna. Lapozz a [139](#)-re.

282.

Aletheia elszomorodik, de neked eszedbe jut a troll a folyóparton, aki egy fiatal facsemetét húzott maga után. Gyorsan leírod, hogy nézett ki a csemete, és Aletheia bólogatni kezd, igen, az volt a jheera. - Azonnal indulj, és mentsd meg a leveleket! - parancsolja. - Én majd úgy irányítom az erdő ösvényeit, hogy azok egyenesen a folyóhoz vezessenek. Ha megtaláltad a leveleket, az ösvény vissza fog vezetni a fához, ahol a lovat hagytad. És ne gyere vissza többet ide: legközelebb nem leszek ilyen barátságos! - Gyorsan kisietsz a kunyhóból, és elindulsz a tisztásról kivezető egyetlen ösvényen. Percek alatt eléred azt a pontot, ahol először megláttad a trollt. Könnyedén követhetőek a troll hatalmas lábnyomai a folyóparti iszapban. Egy kis gyaloglás után megleled a trollt, amint egy nagy lyuk fölött görnyed s és megpróbálja beledugni a facsemetét. Ha lőttél a trollra nyilat, amikor először megláttad, lapozz a [269](#)-re. Ha nem, lapozz a [122](#)-re.

283.

Mema mindkét kezével megmarkolja a lovad sörényét. Megborzong a szörnyű látványtól, de kinyújtja a kezét, és ujjával a hömpölygő fekete tömegbe mutat. Először nem látod, hogy mire mutat, de aztán egy lüktető fekete ködöt pillantasz meg a levegőben. Ha lemostad a zöld masszát Memáról, lapozz a [16](#)-ra. Ha nem, lapozz a [69](#)-re.



284.

A taplóból egy szikra ugrik ki, és belekap a száraz ruhába. Köréborítod a kezed, és idegesen fűjni kezded, de sajnos csak annyit érsz el, hogy elfűjod az éledező tüzet. Idegességedben elejtetted a taplót. Megpróbálsz megkeresni, de a fekete felhő már majdnem fölötted lebeg. Lapozz a [113](#)-ra.

285.

A barnás folyadéknak egészen kellemes, édeskés íze van. A gyomrod felmelegszik tőle, és valami zsibbadó érzést kezdesz érezni a lábaiddban. De semmi egyéb nem történik, a zsibbadás is hamar elmúlik. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

286.

Egyetlen ütés is elég, hogy feldöntsd a szobrot. Az a földre zuhan, és darabokra törik. Sige feltápászkodik a kristálydarabok közül, és meghajol: - Fogadd örök hálámat. - szólal meg. - Viszonzásul el kell mondanom, amit tudok: Bythos hatalmának titkát. Ebben a világban a mágikus és bűbájos tárgyak használhatatlanok, de a fanghtanei acél ugyanolyan jó, mint mindig. Bythosnak nincs védelme ez ellen, ne hagyd hát, hogy csőbe húzzon. Ég áldjon! - Sige ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és elsiet. Utánairamodsz, de a sűrű ködben hamar elveszted a nyomát. Ahogy tovább mész, vészjósló nyikorgó hangot hallasz. Lapozz a [237](#)-re.

287.

Viszonylag hamar ráébredsz, hogy bizony nem a leggyorsabb utat választottad. A terepen nehéz a mozgás, nem is beszélve azokról az értékes percekről, amelyeket akkor vesztettél el, amikor megpróbáltál megkerülni egy kicsinek tűnő erdőt. Végül mégis úgy döntesz, hogy visszatérsz az úthoz. *Jelölj be két időköckét.* Lapozz a [7](#)-re.





288.

A vastag falak, melyek olyan erősnek tűntek, amikor beléptél a városkapun, belülről most valahogy nem látszanak olyan keménynek. Egy rémült város bújik meg mögöttük. Szinte érzed az emberek rettegését, amikor kinézel az ablakon. Elfordulsz, és egy kis idő múlva azon kapod magad, hogy a saját alakodat nézed a szemközti falon lógó díszes tükörben. Mibe is keverted magad? Lehet, hogy hős vagy, de ez nem jelenti azt, hogy nem szoktál begyulladni. A tükörképedre koncentrálsz, és látod, hogy a hátad mögött elsötétül az ablak. Egy pillanat múlva már teljes sötétség borítja a szobát, csak valami halvány vörös fény szűrődik be valahonnan. Hallod, hogy valaki az ablaknál motoszkál, de nem vagy képes elfordítani a tekintetedet a tükörtől. Egy ijesztő, ráncos arcú, színtelen figura mászik be az ablaknyíláson. Újabb és újabb ráncos, aszott kezek tapogatóznak az ablakpárkányon, miközben az alak feléd közelít. Nagyot kiáltva megperdülsz a sarkadon, hogy szembenézz ezzel az iszonyattal (lapozz a [174](#)-re).

289.

A börtönőr holtan fekszik a lábad előtt, de tudod, hogy elkéstél a fogvatartott férfi megmentésével, kénytelen volt szembenézni szörnyű sorsával. Találnod kell egy helyet, ahol biztonságban töltheted el az éjszaka hátralévő részét. Ha az istállóban akarsz elrejtőzni, lapozz a [137](#)-re. Ha visszamész a szalmazsákodhoz a szolgák szálláshelyére, lapozz a [165](#)-re.



290.

Gazdag, jól megművelt földeken haladsz keresztül. Ezek Kallamehr jobb módú nemeseinek birtokai. Egy idő után meglátod a Rangor Torony fényeit. *Jelölj be egy időkockát*, és lapozz a [67](#)-re.

291.

Bythos a földre rogy, de halála előtt még gúnyosan elvigyorodik: - Legyőztél engem, de a kallamehri lelkek az idők végezetéig a semmiben fognak lebegni! - Visszatérsz a palotába, ahol Bythos volt szolgái most téged tekintenek a Mélység Urának. Téged azonban ez nem vigasztal. Kallamehr elbukott.

292.

Térdre zuhansz, és megperdülsz. Bal kezeddel megpróbálsz elkapni a fegyvert tartó karját, míg a jobb kezeddel hátratulod ellenfeledet. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [246](#)-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozza [178](#)-ra.

293.

A bőrzacskóban egy nagy fém medalion fekszik. A felszínét gyönyörű, platinából és egyéb nemesfémekből készült berakások borítják. Kék drágakövek díszítik, melyeket úgy rendeztek el, hogy a Rangor ház pecsétjét mintázzák. A zár két egymásba fonódó ezüst delfint formáz; de bármilyen erősen is próbálsz szétfeszíteni őket, nem nyílnak. Nyilván valamilyen mágikus erő tartja őket együtt. Gondosan elrejtetted a medaliont, és lepihensz az éjszaka hátralévő részére. Az udvaron elül a zshivaj. *Jelölj be egy időköckát.* Lapozz a [276](#)-ra.

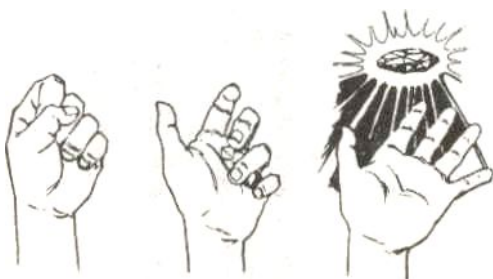


294.

Felhúzódkodsz a fémgyűrűre, aztán elkezded lassan felfelé araszolni a sima fémláncon. Dobj egy kockával. Ha 1-4-et dobsz, lapozz a [124](#)-re. Ha 5-6-ot dobsz, lapozz a [219](#)-re.

Az a fejfájdító zöldségkeverék, amit a nyakadon viselsz, többet tud, mint hinnéd. - mondja a nő. - Az alvás-elűző képességeiről bizonyára tudsz már. De az evilági hatalma eltörpül amellet, amely hatalommal a Pokolban rendelkezik. Ha abban a titokzatos világban megeszed, meg fog védeni a Mélység Urának kristályleheletétől. Ha ezen a világon eszed meg, egyszerű gyomorfájást okoz csak, nem többet! Nagyon szerencsés vagy, hogy ilyen tárgynak a birtokába jutottál; a Paa, a Maet és a Teth növények rendkívül ritkák. - Miközben hallgatod a szavait, enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordulsz, és hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is összeborzongsz, és megpróbálsz megragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy pillanat alatt a nyakad köré tekeredik. - Ismerkedj meg Caduceussal - mondja a varázslónő. Jegyezd fel sorrendben az amulettben lévő növények nevét a *kalandlapodra*, és lapozz a [307](#)-re.





296.

Fürgén leugrasz a lovadról, és a sűrűbe veted magad a sötétruhás figura nyomában. Kis idő múlva meg kell állnod egy pillanatra, hogy átmássz egy kidőlt fatörzsön. Amikor nekikezdesz a mászásnak, hirtelen ágak recsegését hallod, majd szemből hangos, zümmögő hang hallatszik. Ha a hang irányába rohansz, remélvén, hogy elkapod a hang kibocsátóját, bármi vagy bárki is legyen az, lapozz a [373](#)-ra. Ha inkább óvatosan haladsz előre, lapozz a [281](#)-re.

297.

Észtvesztve a lépcső felé rohansz. Fogalmad sincs, hogy ki ez az öregember, de innen azonnal el kell tűnnöd. A félelmeid beigazolódnak, amikor magad mögé pillantasz: az öregember, akit nemrég öltél meg, most feltápászkodik, és feléd indul. Felrohansz a lépcsőn, és visszacsukod a csapóajtót. Ráhengeríted a hordót, hogy biztosan tartson. A tompa dübögés ismét elkezdődik. Lapozz a [128](#)-ra.



298.

Lehajtod a fejed, és megadóan felemeled a kezeidet. Majd egyetlen folyamatos mozdulattal hátranyúlsz a kardodért, kirántod a hüvelyéből, és az őr felé repíted. Még mielőtt az reagálna a veszélyre, és elsütné felajzott íjját, a kard zizegve felé repül, és remegve megáll a mellkasában. Az őr hangtalanul a földre rogy. Mellé lépsz, és visszاسzerzed a kardodat. Ha akarod, elviheted magaddal az őr számszeriját is, bár elég durván megmunkált darabnak látszik. Lelököd az őr testét a falról az udvarra. Lapozz a [71](#)-re.

299.

Szorosan Bythos nyomában maradsz. Kirohantok a kristályföldekre, míg végül egy irdatlan, függőlegesen a ködbe nyúló lánchoz értek. Bythos lehajol, és megpróbálja leakasztani a láncot a földbe rögzített kampóról. De nem tudja befejezni a munkáját, mert te ráveted magad.

Bythos

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 10

Nem használhatod a kardodat (túl kicsi már a számodra), így nem vihetsz be *gyilkos ütések*et sem. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az is kicsi rád, ezért elveszted az általa nyújtott 1 plusz ÜGYESSÉG pontot. Ha legyőzted Bythost, lapozz a [108](#)-ra.

300.

Megragadod a szerencsétlen kezét, és megpróbálod kihúzni, de a hangyák lassan terád is átmásznak. Mire sikerül kimenekítened a fickót, a karodat vállig csípőharapó hangyaréteg borítja. De hamar elfeledkezel az

általuk okozott fájdalomról, amikor végignézel az épp most megmentett emberen: a feje búbjától a talpáig hangyák borítják, ám úgy tűnik, ez egyáltalán nem zavarja. Ez egy szimbióta, egy ocsmány mutáns, aki a hangyákkal él együtt. A karodon nyüzsgő hangyák elkezdik a véredet szívni (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz), és rájössz, hogy ezek csak „előpuhítanak”, hogy a szimbióta számára könnyebb prédá legyél. Meg kell ölnöd ezt az embert, mielőtt a hangyák még élve felfalnának!

Hangya-Szimbióta ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Minden egyes alkalommal, amikor a szimbióta győztesen kerül ki egy körből, még több hangya mászik rád, és elkezdenek harapdálni. Jegyezd fel, hány kört nyert meg a hangya-szimbióta. Miután hármat megnyert, annyi hangya mászott már rád, hogy minden további körben 1 ráadás ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha legyőzted a szimbiótát, lapozz a [265](#)-re.





301.

Az utad hátralévő része eseménytelenül telik el. Megérkezel Kallamehr határához, és átadod a lepecsételt tekercset a parancsnoknak. Yunannak szemmel láthatóan nincs ínyére, hogy megossza a seregeit, de követi Lady Carolina parancsát. Nemsokára ismét nyeregbe ülsz, de ezúttal dél felé lovagolsz, és a hadsereg visszatérő része lovagol mögötted. Néhány nap múltán átkeltek egy ismerős hegyen, és feltáruul előttetek Kallamehr városának látképe. A hadsereggel a hátad mögött belovagolsz a városba. Lapozz a [182](#)-re.

302.

A rabszolgamester a földre rogy, és a teste azonnal darabokra törik, mintha csak porcelánból lett volna. A cserepek közül fekete füstfelhő emelkedik fel... és felveszi az imént legyőzött ellenfeled formáját. Magabiztosan mosolyog, és feléd lebeg. A karjai átölelnek, és felemelnek a földről. Gomolygó, füstből formázott arca közel hajol hozzád. A szemei még így is megtartották félelmetes fényüket. - Én Bythos

vagyok, a Mélység Ura! - mondja kihívóan. - Bár elpusztítottad a földi testemet, én mégis tovább élek. Kallamehr így is az enyém. Maga lesz azzá. Nem rabolod el tőlem a győzelmemet! Ezeknek az embereknek a lelke továbbra is engem szolgál. Foglyok maradnak a Pokolban az idők végezetéig! - A füstalak szétoszlik, te pedig a földre zuhansz. Körülötted állnak Kallamehr emberei mozdulatlanul, csöndesen. Semmit nem tehetsz értük. Lapozz a [238](#)-ra.

303.

Másodszor is rálősz a szörnyre. Most is velőtrázó üvöltés a válasz, de közben azt is látod, hogy a kapaszkodó kéz lecsúszik a rácsról, és a tulajdonosa kétségbeesett kiáltással lezuhan. Odalentről hátborzongató hangok hallatszanak: cuppogás, morgás és a szerencsétlen ember elhaló kiáltása. De nincs idő sokáig elmélkedni a szerencsétlen sorsán. Észreveszed, amint az árnyékok megmozdulnak a teremben. Hátrafordulsz, és megpillantod az apró börtönőrt, amint egy fáklyával a kezében sebesen a teremből kivezető lépcsősor felé rohan. Üldözőbe veszed, és a lépcső tetején sikerül elkapnod. Amikor látja, hogy nem menekülhet előled, megfordul, és a fáklyával a kezében neked ront.

Börtönőr

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 5

Minden egyes alkalommal, amikor a börtönőr megnyer egy kört, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-3, a szokásos módon elvesztettél 2 ÉLETERŐ pontot. Ha azonban az eredmény 4-6, a fáklya lángja belekap a ruhádba, és ezentúl minden körben 1 ráadás

ÉLETERŐ pontot vesztesz tőle (függetlenül attól, hogy a börtönőr eltalál-e vagy sem). A lángolás egészen addig tart, amíg le nem győzöd a börtönőrt, és el nem oltod égő ruhádat (harc közben erre nincs idő). Ha győztél, lapozz a [289](#)-re.

304.

Gyorsan összekapkodod a holmidat, és kidobod őket az ablakon. Te magad is kimászol, és mivel nem találsz semmilyen fogódzót, felkészülsz a nagy ugrásra. Hirtelen érzed, hogy valaki lebeg fölötted. Ha felnézel, lapozz a [148](#)-ra. Ha azonnal leugrasz, lapozz a [97](#)-re.

305.

Egy karaterúgással nekiugrasz a kristályharcosnak, remélvén, hogy kibillented az egyensúlyából. Nagy örömödre a harcos megtántorodik. Kihasznlod az alkalmat, hogy megragadd a kalapácsát. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [62](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [398](#)-ra.



306.

Ezrek és ezrek vonulnak ebben a hatalmas seregben, a csizmáik dobogásán túl mégsem lehet semmilyen hangot hallani. Már elég közel jutottál, hogy alaposan szemügyre vehesd az első soraikat. A távoli Kulák szigetek barbáira, zsoldosokra, orkokra, és egyéb gonosz lényekre számítottál. A valóság ennél sokkal megrázóbb. Parasztok - férfiak, nők, gyermekek - vonulnak feléd számolatlan sorokban. Nem viselnek fegyvert, mégis pontosan látod, mekkora pusztító erőt képviselnek. Lapozz a [113](#)-ra.

307.

- Ő a legjobb pajtásom. Hűséges, de azért megtartotta a szabad akaratát! - mondja Aletheia. Te kényszeredetten mosolyogsz, közben azon imádkozol, bárcsak a kígyó találna valami mást, ami köré tekeredhetne. Aletheia folytatja: - A földünkön terjedő pestis nem a patkányoktól származik. - Ismét a feje fölé lendíti a karjait, ezúttal azonban egy másik látomást idéz meg. Egy hatalmas, fekete darázsfelhőt. A látomás eltűnik, és a nő tovább beszél: - Ezek a darazsak kiszívják az emberek lelkét, és a pokol mélységeibe küldik, hogy a testük aztán rabszolgaként szolgálja a gonoszt. És ugyan miféle harcos küzdhetne meg ilyen parányi ellenfelekkel? - Itt elhallgat egy kicsit, mintha csak a gondolataiba merülne, majd egy újabb látomást idéz elő. - Ez az egyetlen módja a legyőzésüknek. A romlatlan jheera levelet, ha elégeted, a füstje végzetes ezekre a lélekszívó darazsakra nézve. Egy fiatal jheera itt nő az erdőben. - De ahogy a látomás kialakul, a nő arca megrándul a meglepetéstől,

majd levegőért kapkod. Csak egy kupac föld jelzi a fa helyét. Valaki kitepte a helyéről! Lapozz a [282](#)-re.

308.

Amint a lovadra pattansz, és ellovagolsz, utánad kiált: - Megátkozlak, te gazember! Egy napon majd találkozunk, és akkor beteljesítem a bosszúmat! - Egy újabb óra telik el lovaglással. Miután megbizonyosodtál róla, hogy messze magad mögött hagyta Tasbadhot, megállsz, és berendezkedsz éjszakára. Másnap reggel frissen és kipihenten ébredsz. Folytatod az utadat. Nemsokára egy kis faluba érsz. Épp jókor, legalább megtöltheted a kulacsodat a falu kútjából. *Jelölj be egy időköckét!* Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a [121](#)-re. Ha nincs nálad, lapozz a [261](#)-re.

309.

Hirtelen krákogást hallasz. Körbenézel, és egy zöld masszába burkolt emberi arcot pillantasz meg. - Vigyázz! - mondja - Majem-Nosoth vissza fog térni. Én Enthymesis vagyok, de nem sikerült végrehajtanom a feladatomat. Én az életemmel fizetek ezért, de te még megmenekülhetsz. Vedd magadhoz azt a sípot, amely olt fekszik a lábaidnál; ez segíteni fog a harcban. És maradj távol a homoktól: az Bythos birodalmába vezet! És most készülj! A szörny visszatér! - Felkapod a padlón heverő ezüst sípot. Ha visszarohansz azon az alagúton, amelyen jöttél, lapozz a [230](#)-ra. Ha maradsz, hogy szembenézz a borzalommal, lapozz a [115](#)-re.



Néhány perc múlva Dunyazad vékony figurája libben be a várószobába, háta mögött egy hatalmas testőrrel, és egy ravasz, poros ruhájú férfivel, akiben felismered Luthaurt, az egyik kalandozótársadat, aki itt maradt Kallamehrben, hogy segítsen megszervezni a város védelmét. - Mit akarsz? - kérdezi durván Dunyazad. Elmondod, mit tapasztaltál az utad során. Miközben beszélsz, gúnyos mosoly jelenik meg Luthaur arcán. Amikor befejezed, Dunyazad a hóshöz fordul: - Igaz ez? - kérdezi. - Nem igaz, Lady - feleli amaz. - Ahogy Ön is tudja, én magam is felderítettem az északi területeket, és nem láttam nyomát semmilyen inváziós seregnek. Csak egy részeg hazudozó terjesztette rémtörténetről lehetett szó; néhány falu túlzottan ideges lakói azonban valóban elmenekültek, és elrejtőztek az erdőkben. De mit képzelsz ez a senkiházi itt? Azt hiszi, a Ladyt le tudja nyűgözni eszelős hablatyolásával? - Dunyazad feléd fordul, és összeráncolja a szemöldökét. -Túlságosan is el vagyok foglalva Lady Carolina temetésének előkészületeivel, semmint hogy két ember veszekedését hallgassam. Majd a saját módszereimet fogom használni az igazság kiderítésére. Az éjszakát a palotában fogod tölteni. - Ez az utóbbi neked szólt. Egy szolga egy szobába kísér, és odadob egy szalmazsákot. Kénytelen vagy azon eltölteni az éjszakát. Lapozz a [267](#)-re.



311.

Átkutatod a tündék holttestét. 17 arany és egy öklöt mintázó apró aranyszobrocska a zsákmányod. Amikor megmozdítod a szobrocskát, valami megzörren belül. Megpróbálod kideríteni, hogy mi az, de az ököl olyan szorosan szorítja azt a valamit, hogy nem tudsz hozzáférni, akárhogy is próbálkozol. Lapozz a [163](#)-ra.

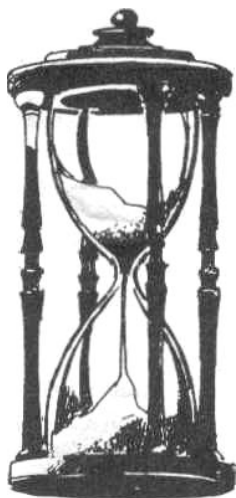
312.

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, zöld moha borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacszerű terepen. A levegő fülledt és párás, nemsokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettenetesen fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Az ösvény aztán kettéágazik. Ha jobbra mész, lapozz a [231](#)-re. Ha balra mész, lapozz a [213](#)-ra.



313.

Lehúzod a sisakodat, és kihívóan a szeme közé nézel. Bythos lehajol hozzád, és nevetni kezd. - Szóval te vagy a legjobb Allansiában? - kacagja. A kalandod itt véget ért.



314.

A quagrant úgy harcol, hogy az áldozatait a szájához szívja, és utána letépi róluk a húst.

Quagrant

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 14

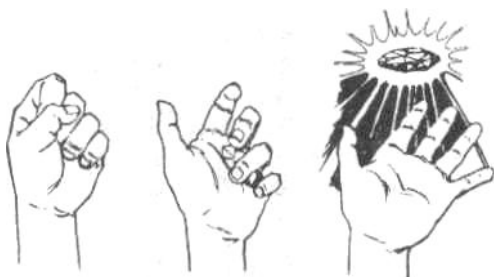
Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered az elkövetkezendő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a [64](#)-re.

315.

A kislány elmondja, hogy Memának hívják, és hogy Enthymesisnek, a varázslónak volt a tanítványa. Sajnos ő sem tud sokkal többet nálad a falu kihaltságának okairól. Amióta a mestere elment, Mema az utóbbi néhány napot a szekrényben rejtőzve töltötte. Ő maga mondta Memának, hogy bújjon el a szekrényben, sőt még ezzel a zöld pasztával is ő borította be, mondván, hogy ez meg fogja védelmezni. Megtudod, hogy aznap, amikor elment, Enthymesis nagyon gondterhelt volt, mikor megtudta az aznapi jóslatának az eredményét. Elmondta Memának, hogy veszélyes útra vállalkozik: tanácsot kell kérnie Aletheiától, a Bölcsőtől, aki az északon lévő hegyekben lakik egy varázserdőben. A mágus ragaszkodott ahhoz, hogy Mema rejtve maradjon. A kislány így is tett, a szekrényben kuporgott remegve, amikor valami szörnyűséges robajt hallott kintről, amelyet a település lakóinak rémült kiáltozása követett. - Aztán minden elcsendesedett, és később megérkezteél te. - Ha még nem tetted meg, átkutathatod a varázsló asztalát (lapozz a [333](#)-ra). Ha már átkutattad, vagy még nem, de nem is akarsz, Memával elhagyjátok a házat (lapozz a [2](#)-re).

316.

A lény összeroskad, és rángatózni kezd. Lassan ragadós, sziszegő, füstölgő, zöld masszává kezd feloldódni. A homokba hátrálsz az undorító tömeg előtt. Lapozz a [263](#)-ra.



317.

Kellemesen alszol, és reggel kipihenten ébredsz. Adj 2 pontot az ÉLETERŐDHÖZ. Lapozza [19](#)-re.

318.

A Begyűjtő a földre rogy. A köpenye félrelibben, és kilátszik alóla összeaszott teste. Egy selyemzsákon kívül semmit sem találsz nála, így hát átkukucskálsz a kráter peremén, hogy kiderítsd, honnan jött. Két ektovultot látsz egy kristályhintó elé befogva. Mellettük egy kristályszellem várakozik türelmesen. Lapozz a [27](#)-re.

319.

A faluból beszűrődő zajok lassan elcsitulnak, nem marad más, mint a rovarok zümmögése és ciripelése. Ahogy telik az idő, a halk zümmögés egyre erősebbé válik. Kis idő múlva a környező rovarok zümmögését teljesen elnyomja valami természetellenes reszelő hang. Hallod, amint a parasztok rémülten sikoltoznak, és a holdat egy árnyék takarja el - annak a szörnyű zúgó hangnak a forrása közvetlenül a kunyhó fölött lebeg! Az ajtóhoz rohansz, de az nem enged. Éppen

időben fordulsz hátra, hogy megpillants egy szörnyűséges, kígyószerű árnyat, amint a kéménylyukon át bemászik a kunyhóba! Lapozz a [86](#)-ra.



320.

Előveszed a medalliont, amelyet Ramedes bízott rád nem sokkal a halála előtt. Elmeséled, hogyan börtönözte be Luthaur a Legyőzhetetlent közvetlenül azután, hogy az visszatért kalandos kutatóútjáról. Asiah Albudur előrelép, és kiveszi a medalliont a kezedből. - Ez Rangor végzete - mondja. - El fogja mondani, ki az igazi örökös. - A medallion belsejében Ramedes kopott arcképe látható, csodálatos élethűségben. Bár a kép már repedezett és öreg, mégis pontosan úgy ábrázolja Ramedest, ahogy előző este láttad. Asiah arca elsötétül. - Az örökös halott. Mindnyájan elvesztünk. - Megpróbálsz lelket önteni belé. - Lehet, hogy elvesztettünk egy örököst, de még nem veszítettük el a várost. Engem megbíztak egy küldetéssel, amelyet véghez is fogok vinni. - Meghajolsz a főnemesek előtt, és kivonulsz a palotából. A tömeg szétnyílik előtted. Lapozz a [183](#)-ra.

321.

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladni, vigyázva, nehogy hozzájuk érné ki tudja, hátha mérgező spórákat tartalmaznak. Eszedbe jutnak a déli hatalmas erdőségekről szóló mesék, ahol az örökké változó utak körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez az utazóval. Kis idő múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul (lapozz a [12](#)-re). Ha a jobb oldalit választod inkább, lapozz a [21](#)-re.

322.

Egy kietlen kristálysíkságon állsz, körülötted kavargó köd. Mindössze a ködfalon tompán átszűrődő hangok nyújtanak segítséget az irányod meghatározásához. Több, jól elkülöníthető hangot is hallasz, különböző irányokból. Melyik irányba indulsz:

A nyögés felé?

Lapozz a [164](#)-re.

A nyikorgás felé?

Lapozz a [237](#)-re.

A suttogás felé?

Lapozz a [203](#)-ra.

323.

Csapidába esett patkányként rohangálsz fel-alá a szobában, mígnem eszedbe jut a feletted lebegő csillagfényes égbolt. Átlendíted a zsákokat a válladon, felpakolod a ládát az ágyra, és felmászol rájuk. Lábujjhegyen egyensúlyozva megpróbálsz betörni a kis tetőablakot. Már éppen kezd lazulni, amikor az ajtó hangos robbanással betörik, és lángok ömlenek be a szobába. Az ágynemű körülötted azonnal lángra kap. A kalandod véget ért.

324.

Ez kemény küzdelemnek ígérkezik még úgy is, hogy ellenfeled tántorog a nevetéstől. Kirántja ő is a kardját, és védelembe helyezkedik.

Rabszolgamester ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha legyőzted, lapozz a [302](#)-re.

325.

Megfordítod a lovadat, vissza a hatalmas, fekete hadsereg felé. *Jelölj be egy időköckát.* Rövid lovaglás után látótávolságba kerülsz, és tehetetlenül kell végignézned, amint előzönlének egy kisebb várost alatt a völgyben. A sokaság közepén egy gyaloghintót emelnek magasba erős kezek, a gyaloghintó felett pedig egy lüktető fekete felhőt látsz. Ha tartva a távolságot követni kezded a hadsereget, lapozz a [70](#)-re. Ha lelovagolsz a gyaloghintóhoz, lapozz a [368](#)-ra. Ha vannak jheera leveleid, és elő akarod őket készíteni, lapozz a [11](#)-re.

326.

Kifutottál az időből. Amíg te a vadonban kóboroltál, Kallamehrre lesújtott a végzete. Kudarcot vallott a küldetésed. Szégyenteljesen menekülsz vissza Allansiába. A nevedet soha nem fogják a hősökkel egy lapon emlegetni. A kalandod véget ért.



327.

Az örök ezt a pénzt is szívesen elfogadják, de sajnos továbbra sem akarnak beengedni. Húzd le az odaadott aranyakat a *kalandlapodról*. A örök ravasz tekintete kezd idegesíteni, így hát megfordulsz, és visszamész a városba. Lapozz a [130](#)-ra.

328.

A kardodat a szörny felé repíted. Az felüvölt, ahogy a penge markolatig beléhatol, de egyébként úgy tűnik, nem számított sokat neki a seb. Egy másodperccel később már neked is esik. Erős szívással majdnem a szájához ragad, de neked azért sikerül talpon maradnod.

Quagrant

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 12

A harc során vedd 2-vel kisebbnek az ÜGYESSÉGEDET, mivel a kardod nélkül küzdesz. Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a [64](#)-re.

329.

Sötétedésig lovagolsz. Bár szívesen folytatnád az utadat késedelem nélkül, a lovad fáradt, és különben is túl veszélyes lenne a sötétben továbblovagolni. Leszállsz a nyeregből, és felkészülsz, hogy a vadonban töltsd az éjszakát. *Jelölj be egy időkockát!* Ha nálad



van Sige varázsamulettje, lapozz a [63](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [367](#)-re.

330.

Hirtelen egy ektovult csapódik éles sikoltással a kráterbe, és törik darabokra. Aztán ismét összeáll a teste, és elrepül. Egy csodálatosan csiszolt aranypajzsot hagyott a kráterben. Egyre több ektovult érkezik, és teszik le rakományukat. A kráter pillanatok alatt tele lesz csillogó kristályokkal, drágakövekkel és aranytárgyakkal. Aztán minden elcsendesedik. Hat kristályharcos jelenik meg a kráter szélén. Mind-egyikük egy hatalmas kalapácsot tart a kezében. Bemásznak a kráterbe, körbeállnak, és magasra emelik a kalapácsukat. Öt perc múlva a rengeteg tárgyból csak csillogó aranypor marad hátra az ütések nyomán. Miután végeztek, megfordulnak, és elhagyják a krátert ugyanazokkal a gépies, kiszámított léptekkel, amelyekkel jöttek. Kis idő múlva kántálás egyre erősödő hangját hallod. Ha lesietsz a kráter közepébe, lapozz a [228](#)-ra. Ha inkább rejtve maradsz, lapozz a [245](#)-re.



331.

A hajnal első fényeinél észreveszed, hogy az éjszakát az út mellett töltötted. Sőt, egy kicsit odébb megtalálod a lovadat is: békésen legelészik a fűben. Amikor felszerszámozod, és felkészülsz az indulásra, egy kis darab papírt veszel észre, amely a nyeregkápára van tűzve. Ez áll rajta:

*Itt állok előtted, egyenlőn és tisztán
Ha egyszer megláttál, már hiába vársz rám
Bár királyokat győzők, eltűnök egy szóval
És teljessé leszek egy édes rím által
Ki vagyok én?*

Adj 2-t a SZERENCSE pontjaidhoz. Jelölj be egy időköckét, és lapozz a [7](#)-re.

332.

Már majdnem teljesen kimerültél, mire eléred a rácsot (1 ÉLETERŐ pontot veszítettél). Pihensz egy kicsit, majd ismét lebuksz, és visszaúszol alattuk. Lapozz a [24](#)-re.

333.

Turkálsz egy kicsit az üvegcsék, és összefirkált papírdarabok között, mikor is egy tekercsre bukkansz. Egy repedt üvegcséből valami zöld folyadék folyt a tekercsre. Feltartod a nedves papírt, és megpróbálsz kisilabizálni a rajta lévő (leginkább macskakaparáásra hasonlító) írást. Sajnos nem tudod elolvasni az egész szöveget, csak részeket tudsz meg belőle.

"és ne hagyd el a házat, amíg meg nem bizonyosodtál a veszély elmúltáról... Semmilyen körülmények között ne engedd ... aztán már biztonságban fel kell keresned szüleidet a ... egy örökké változó varázserdőben fogod találni magad, és a harangvirágokat kell követned, különben örökre eltévedsz..."

Ha még nem tetted meg, megvizsgálhatod a bábukat és a szekrényt (lapozz a [244](#)-re). Ha akarod, folytathatod az asztalon való turkálást (lapozz a [158](#)-ra).



334.

Mivel túl veszélyes lenne csak úgy ilyen súlyos váddal illetned az egyik hatalmas embert, be is kell bizonyítanod az igazadat. Ragaszkodnod kell hozzá, hogy a gyanúsított csókolja meg Lady Carolina kezét. Ez furcsának tűnik ugyan, de ha igaz az öregasszony története, akkor ha a gyilkos csókolja meg a kezét, a kéz el fog feketedni. Egy ilyen ártatlan kérést (egy egyszerű kézcsókról van csak szó) pedig senki sem fog visszautasítani. A tömeg várakozóan elcsendesül. Melyik nemest kéred meg, hogy csókolja meg Lady Carolina kezét:

Ikhtiyani Dunyazadot?
Carolina unokatestvérét,

Madhaerioszt?
Csöndes Sigét?
Asiah Albudurt, a főbíró?

Lapozz a [47](#)-re.

Lapozz a [74](#)-re.

Lapozz a [279](#)-re.

Lapozz a [156](#)-ra.



335.

Visszasietsz a másik teremte, de rémülten konstatálod, hogy a teremben rengeteg Bythos-szolga nyüzsög. Felnéznek, amint belépsz, üres tekintetük a tiédbe fúródik. Kirántod a kardodat, hogy védd magad, de hirtelen kristályoszlopok törnek fel a padlóból körülötted. Egy pillanat alatt csapdába esel. Megfordulsz, és látod, amint Bythos tizenöt méter magas, óriás alakja bedübörög a terembe. Lapozz a [313](#)-ra.

336.

Fázol. Nem látsz. Körbelengeted a karjaidat, de nem találsz semmit. Csak a ziháló lélegzeted hallatszik. Vajon megmenekültél a haláltól, vagy ez már a halál rideg alagútja? Abbahagyod a hadonászást, és megpróbálsz kitörölni a sötétséget a szemeidből. Hirtelen minden irányból testek ütődnek hozzád, szinte a lélegzeted is eláll. A látásod visszatér. Kétségbeesett, karikás szemű emberek között találod magad. Jócskán össze vagytok zsúfolva. A többiek tekintetében szomorúság és beletörődés tükröződik. Átverekszed magad a tömegen, és végül vastag vasrácsokba ütközöl, melyek elzárják az utadat. A rácson túl hatalmas, színes, villogó, kavargó űrt pillantasz meg. Ebből a hihetetlen semmiből egyszer csak ezüst fénycsóva válik ki. A fénycsóva a rácsnak ütközik, és millió apró cseppecskére szakad. Ezek a cseppecskék egy furcsa, ravasz tekintetű lényvé állnak össze, mely csillogó csóvát húzva maga után elrepül a messzeségbe. Fogolytársaid felé fordulsz, de hideg tekintetükből nem tudsz reményt kiolvasni.

337.

Boszorkányos ügyességgel lábadat belendíted a nyílásba, és azonnal szétterpeszted őket. Egy darabig fejjel lefelé lógsz, de aztán felhúzod magad. Lapozz a [372](#)-re.



338.

Váratlan reakciód meglepi az idős papokat. Egy testcselt mutatsz be az egyik irányba, majd két lépés után megfordulsz, és a másik irányban átugrasz a fejük fölött. Macskaügyességgel érsz földet, felpattansz, és a kijárat felé rohansz. Berontasz az istállóba, felpattansz a lovadra, és gyorsan eltűnsz a helyszínről Lapozz a [26](#)-ra.

339.

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan elkezd megfordulni, de te még idejében leugrasz róla. Egy csúszós kristályfelületre érkezel, és nem tudod megtartani az egyensúlyodat. Elhasalsz az olajos felületen, és rémülten látod, hogy az imént felrepült fekete lény most visszazuhan a talajra, és lassan feléd kezd mászni. Lapozz a [135](#)-re.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba félhomályában Lady Sige körvonalait pillantod meg, amint éppen rád bámul. Lélegzetedet visszafojtva vársz egy kicsit, hogy a Lady cselekedjen először. Aztán rádöbbsz, hogy Sige medítál: egy kicsiny asztalnál ül, amelyen egy tábla hever kis figurákkal. Sige finom mozdulatokkal tologatja a figurákat a tábla felületén. Az arcodat az üveghez szorítva felismered, hogy a tábla Kallamehr térképe. Vársz egy kicsit, majd miután megbizonyosodsz róla, hogy Sige nem vett észre, visszamászol a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a [25](#)-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a [151](#)-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali távolabbi falat?

Lapozz a [397](#)-re.

A bal oldali központi falat?

Lapozz a [94](#)-re.

A jobb oldali központi falat?

Lapozz a [218](#)-ra.



341.

Hirtelen nyilall beléd a felismerés: hisz ez a rekedt hang a régi törvívó mesteredé, Barolóé! - Már az elejétől fogva tudtam, ki vagy, te vén csibész - válaszolod, - Hanem ez a hátulról támadás nem igazán a te stílusod. - Barolo enged a szorításon, így megfordulhatsz. - Mindnyájunknak változtatnunk kell a stílusunkon, ha alkalmazkodni akarunk a körülményekhez - morogja. Most látod csak, hogy az egyik lába fából van. Barolo látja a sajnálkozó kifejezést az arcodon, és így válaszol: - Elcseréltem egy sárkánnyal. - Meghív, hogy töltsd az éjszakát a házában. Lapozz a [375](#)-re.



342.

A vár főbejáratát nyilván őrzik. Ha viszont felmászol a palota falainak tetejére, ott van egy kis járda, mely a falon fut végig. Erről a járdáról el lehet érni a vár épületeinek tetejét. Körbenézel az udvaron. Az istálló mellett egy horgon egy elég hosszú kötel lóg. A kötelet a derekad köré tekered, és felrohansz a lépcsőkön a falra. A szemed közben ide-oda jár, nehogy belebotolj véletlenül egy őrbé. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [71](#)-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [371](#)-re.



343.

Fel sem ismered az ellenséged, mikor az már rád is rontott. Bűdös leheletet érzel, és olyan hangot hallasz, mintha valami páncél csikorogna a sziklán. A szörny képe nem rajzolódik ki előtted világosan, mindig változik, ahogy megpróbálsz alaposabban kivenni. Meglendíted a kardodat, de az ártalmatlanul lepattan egy kemény páncélzatról. Aztán, szinte a semmiből, állkapcsok ugranak elő, és végeznek veled.







344.

Beállsz a Lady Carolina halott kezeit csókkal illetni kívánó polgárok sorába. Előtted ketten sugdolóznak. Nem szándékosan, de mégis meghallod, miről beszélnek. - Nem tanácsolom, hogy megcsókold a kezét, most, hogy elloptad a Lady legszebb hattyúját! - súgja a pár nőtagja. - Hallottam a szóbeszédet! A bűnöd éjfeketére fogja festeni a Lady kezét! - A férj ingerülten suttogja vissza: - Hallgass, asszony! Mindig félrehallasz mindent! A szóbeszéd azt mondja, hogy akkor feketedik el a Lady keze, ha a gyilkosa csókolja meg! Nekem nincs semmi félnivalóm ... különben is, most már igazán nincs a Ladynek szüksége arra a hattyúra, nem igaz? - Ahogy a holttesthez érnek, mindketten elcsöndesednek, és meghajtják a fejüket. Lady Carolina teljes pompában hever a ravatalon, a Hivatal Kardja a jobb kezében. A bal keze egy bársonypárnán nyugszik, hogy az alattvalók megcsókolhassák. Te kerülsz sorra. Lepillantasz annak a nőnek a holttestére, aki az utadra küldött nem sokkal ezelőtt. Ahogy lehajolsz a csókhoz, elkapod Luthaur tekintetét. Ő volt az egyik kalandozótársad, azonban ő ittmaradt, hogy segítsen megvédelmezni Kallamehrt. A főnemesek dobogójának oldalánál áll, és idegesen babrálja kardja markolatát. Furcsa, de nem látszik rajta, hogy felismert volna téged. Mit teszel:

Fellépsz az emelvényre, és
követeled a nemesektől, hogy
elmondhasd a történetedet?

Lapozz a [43](#)-ra.

Feltartod a Lepecsételt Medaliont
(ha nálad van)?

Lapozz a [110](#)-re.

Elvegyülsz a tömegben, és kivá-
rod a ceremónia végét?

Lapozz a [159](#)-re.

345.

A troll először rád néz, majd a facsetetére, majd ismét rád. Összeráncolja a szemöldökét nagy igyekezetében, amint megpróbálja felfogni a javaslatod lényegét. Végül mordul egyet, és letépkedi az ágakat a fáról, és szétszórja maga körül. Te gyorsan körbeszaladsz, begyűjtöd a leveleket, és betömködöd őket a hátizsákodba. A trollnak ezenközben sikerült a csupasz fatörzsszel kipiszkálnia a lyukból egy apró, tüskés lényt. Mohón felkapja áldozatát, és begyömöszöli a szájába. Egy pillanattal később felordít a fájdalomtól. Vadul markolássza és kaparja a torkát, miközben felalá ugrál. Aztán rád téved a tekintete. - Becsaptál! - üvölti, és neked ront.

Troll

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

Ha akarod, elmenekülhetsz az első kör után - lapozz a [248](#)-ra. Ha legyőzted a trollt, lapozz a [60](#)-ra.



346.

A kráter pereme felé rohansz, és megkockáztatsz egy pillantást hátra. A kristályharcosok rád sem hederítenek. Nekiálltak porrá törni az ott heverő kincseket. Aztán, mintha csak vezényszóra tennék, abbahagyják a kalapálást, és elvonulnak. Kántálás közeledő hangja üti meg a füledet. Ha visszasietsz a kráterbe, lapozz a [228](#)-ra. Ha maradsz, és megnézed, mi történik, lapozz a [245](#)-re.



347.

A még életben maradt falusiak elmenekülnek, te pedig felpattansz a lovadra, és elvágatsz az éjszakába. Amikor biztonságos távolságra jutottál, leszállsz a nyeregből. Tűzgyújtás közben elgondolkodsz, vajon jól tetted-e, hogy lemészároltad a parasztokat. Lehet, hogy a prófécia mégis igaz volt, és ott kellett volna maradnod, hogy megvédelmezd őket? Másnap reggel azonban folytatod a küldetésedet. Az út egyre inkább emelkedni kezd. *Jelölj be egy idő kockát*, és lapozz a [7](#)-re.



348.

Egy szempillantás alatt talpra ugrasz, és felkapod a kardod. A tűzhöz ugrasz, és egy hatalmas rúgással izzó fadarabokat repítesz a meglepett tündék közé. Azok nagyot kiáltanak fájdalomukban. Felkészülsz a küzdelemre, de az árny-tündék másképp gondolják. Megfordulnak, és eltűnnek a sötétben. Lapozz a [163](#)-ra.

349.

A kopogás egy nagy kőépületből hallatszik, melynek a homlokzatán az alábbi felirat látható: „Furahordó Borközpont”. Óvatosan kinyitod a kaput, és belépsz. Vigyázva lépkedsz a törött üvegdarabok között. Az üzlet tökéletesen lerombolt állapotban van, a padlón mindenfelé kiömlött bortócsákat látsz. Az eladó pult mögül valami lassú dübögés hallatszik. Átkukucskálsz a pulton, és egy csapóajtót pillantasz meg a padlóban. Egy hordó ékelődik a fal és a pult közé, emiatt a csapóajtót nem lehet felnyitni. Ha megpróbálsz szabaddá tenni, és kinyitni a csapóajtót, lapozz az [59](#)-re. Ha inkább kimész a boltból, és átkutatod a többi épületet, lapozza [128](#)-ra.

350.

A látomás eltűnik a nő kezei közül. - Legalább őszinte vagy. De hát a titkokért fizetni kell. És a pajtásom éhes. Ki kell menned az erdőbe, és keresni neki valami megfelelő falatot. - A nő a hátad mögé mutat. Megfordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is megborzongsz, és gyorsan a kijárat felé indulsz. A kunyhó leereszkedik, és kilépsz a földre. - Egy patkány tökéletesen megteszi - szól le a nő, miközben a kunyhó lábai ismét kiegyenesednek. Ha megpróbálsz elmenekülni az erdőből, lapozz a [123](#)-ra. Ha teljesíted a nő kérését, és elindulsz vadászni, lapozz a [395](#)-re.

351.

Valami hátbavág, és előrebuksz a földre. Egy villanásnyi időre egy ezüstös alakot pillantasz meg, amely sikítva eliramodik a messzeségbe. 1 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a [322](#)-re.

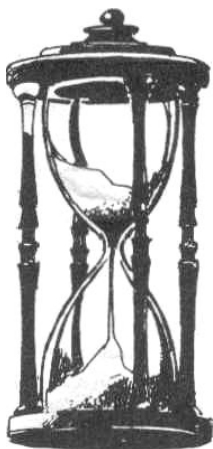
352.

A börtönőr nagyokat kacag a balszerencsédén, és elfordítja a kulcsot a zárban. Ramedes lepottyan a rácsról, és nagyot puffan a puha talajon. Kudarcot vallottál. Kallamehr sorsa beteljesült.

353.

Egy kellemetlen órát töltesz a cellában fel-alá járkálva, miközben azon gondolkodsz, vajon mi lehet a probléma. Dunyazad mondta, hogy éjszakázz a templomban. Akkor miért ilyen ellenségesek a papok? De végül aztán szabadon engednek. A főpap elmondja,

hogy beszélt Dunyazaddal, így folytathatod a küldetésedet. Úgy tűnik, nem szívesen enged el. Végül azonban nemsokára ismét úton vagy Hasrah utcáin. Minden felszerelési tárgyadat hiánytalanul visszakaptad. Lapozz a [136](#)-ra.



354.

A bejáratí teremben tömegével nyüzsögnek Bythos kámzsás szolgái, de te egyetlen mozdulattal elsöpröd őket. Kirontasz a palotából. Megpillantod Bythost a ködben eltűnni. Utánarohansz. Könnyeden követed a nyomait a repedezett kristályfelületen. Egy idő múlva megpillantod, amint éppen egy gigantikus méretű láncot akaszt le egy földbe rögzített kampóról. A lánc lassan függőlegesen emelkedni kezd. Bythos gúnyos mosollyal az arcán fordul feléd. Ha megtámadod, lapozz a [196](#)-ra. Ha megragadod a láncot, mielőtt az túl magasra emelkedne, lapozz a [266](#)-ra.

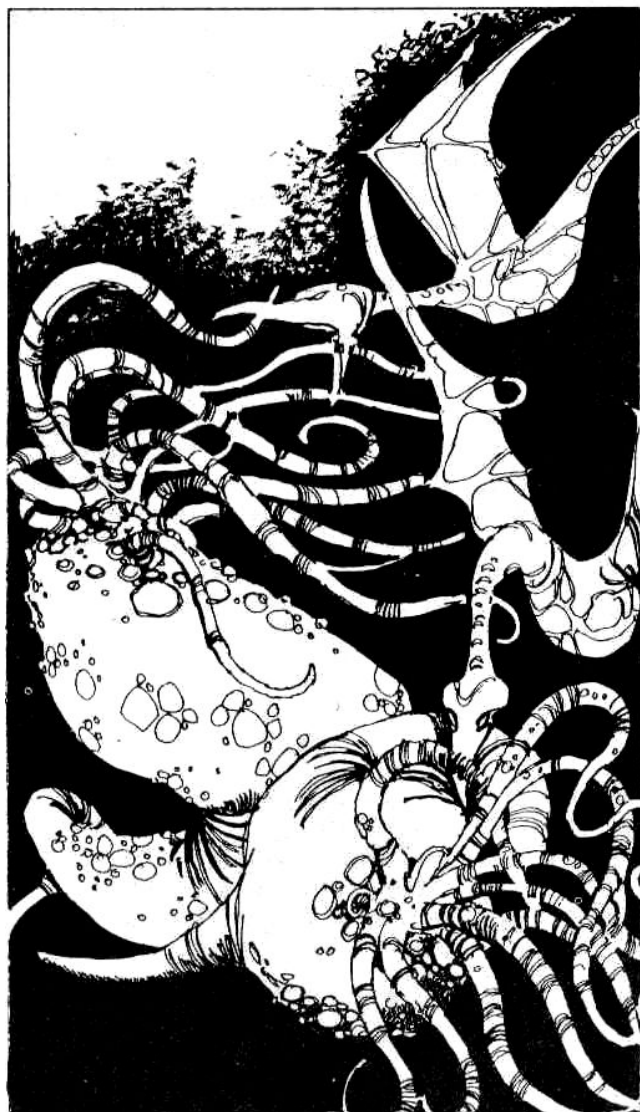
355.

Egy cellában ébredsz. Fogalmad sincs, hány óra, vagy milyen nap lehet. Az órák lassan múlnak, és senki sem jelenik meg a rácsnál. Az éhség tompa fájdalma egyre erősödik. Kallamehr végzete beteljesült.

356.

A fa igen öreg lehet már. A törzsét futónövények fonják be. Gyöngyvirágok nyílnak pazar bőségben. Mindnyájan elegánsan balra hajolnak, ahonnét a napvilág beszűrődik a fa zöld koronájának résein. Gyűjthetsz néhány virágot, ha akarsz, és elrakhatod őket (Írd fel a *kalandlapodra*!). Ha most a jobb oldali utat választod, írd fel a *kalandlapodra* egy 2-est, és lapozz a [388](#)-ra. Ha a bal oldali elágazás szimpatikusabb, írd fel a *kalandlapodra* egy 3-ast, és lapozz a [268](#)-ra.





357.

Sikerült darabokra szabdalnod az anemorust, de balszerencsédre két másik emelkedik ki a fekete vízből. Felkészülsz a harcra, de nincs már rá szükség. Három ezüst ektovult csap le a felhők közül, és ütődik neki az anemorusoknak. Vad visítozás hangzik fel. Megragadod az alkalmat, és elmenekülsz a helyszínről. Lapozz a [3](#)-ra.

358.

Kétségbeesetten megsarkantyúzod a lovadat, hogy még idejében elérd a falut, és figyelmeztetni tudd őket a veszélyre. Ha Mema veled van, lapozz a [35](#)-re. Ha nincs, lapozza [125](#)-re.



359.

Egy szalmabála mögé bújsz, és fülelsz. Az udvar hamar zajos lesz. Ramedes vad csatakiáltását hallod, majd fémcsattogást, és az örök halálsikolyait. Ramedes ismét nagyot kiált, ám ezúttal nem olyan hangosan. Az utolsó kiáltása már nem csatakiáltás, hanem a fájdalomé, és az örök diadalüvöltése követi. Elszomorít Kallamehr bátor bajnokának dicstelen halála. Úgy döntesz, megtekinted a varázstárgyat, amelyet Ramedes rád bízott, és amelyért végül az életével fizetett. Lapozz a [293](#)-ra.

360.

Röptében félreütöd a gerelyt, mire a kámzsás fickó meglepetten felkiált. Lehajol egy újabb kristályért. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a [190](#)-re. Ha megrohanod, még mielőtt újabb kristálydárdát hajítana feléd, lapozz a [257](#)-re.

361.

Mire megtalálod a kardodat, és visszaroiansz az ablakhoz, a lebegő kísértet eltűnt. A füst a szobában már igen sűrű, és már a padló felől is áradó hőt érzel. Mit teszel:

Az ajtóhoz roiansz?

Lapozz a [61](#)-re.

Kimászol az ablakon?

Lapozz a [304](#)-re.

Körbenézel, hogyan juthatnál ki másképp innen?

Lapozz a [323](#)-ra.

362.

Óvatosan nyomulsz előre az alagútban, míg végül egy hatalmas tűzfalhoz érsz, mely teljesen elzárja a továbbvezető utat. Ha visszamész a folyóhoz, és megpróbálkozol a rácsokkal, lapozz a [277](#)-re. Ha átroiansz a lángokon, lapozz a [157](#)-re.



363.

A folyosó igen sötét. Néhány lépés megtétele után majdnem legurulsz egy lépcsőn. Néhány percnyi feszült osonás után egy fáklya meleg fényét pillantod meg elől. Több üres cella és beugró előtt haladsz el. Egy dohos pincében jársz, melynek falai tele vannak sötét beugrókkal és repedésekkel. Hirtelen egy nagy fémrácsot pillantasz meg a padlóba ágyazva. A rács közepén egy vékonyabb fémrudakból álló csapóajtó látható. A csapóajtótól néhány méterre két kéz kapaszkodik a rácsba. Ahogy közelebből szemügyre veszed, látod, hogy egy férfi lóg a rácson odabent, míg alant valami nagy test mozog, mindenféle szörcsögő és morgó hangokat hallatva. Ha van nálad számszeríj, és bele akarsz lőni az alul leselkedő lénybe, lapozz az [51](#)-re. Ha inkább elhagyod a termet, lapozz a [126](#)-ra. Ha odasietsz, és kinyitod a csapóajtót, lapozz a [162](#)-re.



364.

Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [338](#)-ra. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a [220](#)-ra.

365.

Minden erőd megfeszítésével sikerül eldöntened a serleget. A ragacsos folyadék kiömlik a padlóra. Körbenézel a teremben. Minden fal kristályból van, és mindössze két kijáratot pillantasz meg - az ajtót, amelyen bejöttetek, és egy másikat, egy hatalmas boltíves átjárót. Az utóbbi felől hatalmas leptek robaját hallod közeledni. Ez biztosan a Mélység Ura lesz! Ha megvárod itt, lapozz a [68](#)-ra. Ha kimenekülsz azon az ajtón, amelyen bejöttél, lapozz a [335](#)-re.



366.

Már minden reményedet kezded elveszíteni, hogy valaha is kitalálsz ebből a zöld rengetegből, amikor a fák ritkulni kezdenek, és az ösvény egy hatalmas tisztásra vezet ki. Növeld meg 1 ponttal a SZERENCSEDET, és *jelöld be egy időköckét*. Az életedben látott egyik legfurcsább lakhellyel találod szemközt magad: egy egyszerű vályogkunyhó, amely négy vékony lábon áll. A lábak lehetnek vagy hét méter magasak. A kunyhó falán ablakok vannak, de túl magasan ahhoz, hogy be lehessen látni rajtuk. Körbejárod a kunyhót, de ajtónak semmi jelét nem találod. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a [254](#)-re. Ha megpróbálsz megmászni az egyik lábat, lapozz a [202](#)-re. Ha vársz, hátha történik valami, lapozz a [145](#)-re.

367.

Tüzet gyújtasz, és zavaros álomba merülsz. Egy ravasz arcot látsz, amint kecsesen lebeg a felhők között, és gágogó kacagás visszhangzik mindenfelől. Hatalmas árnyék hajol föled, és te azon nyomban felébredsz. Egy görbe kard lebeg a fejed fölött. A másodperc törtrésze alatt kell reagálnod, ha életben akarsz maradni! *Tedd próbára a SZERENCSEDET.* Ha szerencsés vagy, lapozz a [46](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [232](#)-re.



368.

Megsarkantyúzod a lovadat, és a sereg felé galoppozol, igyekezhvén legyőzni egyre erősödő félelmedet. A hatalmas embertömeg felől furcsa, bűdös szag árad. Ahogy leérsz a lejtőn, egy sötét barlangbejárat mellett haladsz el. Közel érsz a sereghez. Az emberek egyszerűen észre sem vesznek, a fekete felhő azonban felemelkedik, és egyre gyorsabb tempóban feléd közelít. Ha van nálad előkészített jheera fáklya, lapozz a [138](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [113](#)-ra.



369.

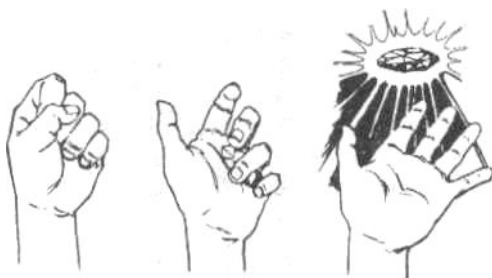
A sűrű, barnás folyadék csak nehezen csúszik le a torkodon. Kicsit rozsdáizű, de amúgy semmilyen más hatást nem érzel. Csalódottan megfordulsz, és...

... a földön fekvé térsz magadhoz, ujjaid még mindig szorítják az üres üvegcsét. Bizonytalanul a lábadra állsz, majd hátratántorodsz egyet, amint egy szédüléshullám végigsöpör rajtad. Mérgesen a földre lököd az üvegcsét. *Jelölj be két időkockát*, és lapozz vissza arra a lapra, ahonnan jöttél.



370.

A megmaradt kokomokoák nekilátnak levetkőztetni a murkuronokat. Megragadod az alkalmat, átrohansz az ajtón, bevágod magad mögött, és eltorlaszolod. Egy alacsony alagútban találsz magad; meg kell görnyedned, ha nem akarod a fejedet beverni a mennyezetbe. Mindkét oldalon rendetlen, latyakos hálókamrák sorakoznak. Nem törödsz velük, folytatod tovább az utadat, mígnem egy nagy terembe érsz. Lapozz a [82](#)-re.



371.

Ahogy felfelé osonsz a lépcsőkön, egy űr jön szembe a járdán. Gyorsan a falhoz lapulsz, de már túl késő. Az űr neked szegzi a számszeríját. - Mit keresel errefelé, hé? - kérdezi. Az űr a lépcső tetején áll szétvetett lábakkal, tőled mintegy öt méternyire. Ha neki akarsz rontani, lapozz a [117](#)-re. Ha megpróbálsz kidumálni magad, lapozz a [198](#)-ra. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a [298](#)-ra.



372.

A kunyhó belsejében nem az a látvány fogad, amit előre elképzeltél egy ilyen varázsló-népségtől, akik ezt a kunyhót építették. Nincs bútor, nincsenek könyvek, nincsenek tekercek, még egy árva üvegcese varázsitalt sem látsz. A falba vágott ablakokon keresztül kilátni az erdőre. A kunyhó közepén egy durva köpenybe öltözött öregasszony ül törökülésben. A karjait a feje fölé tartja. A kezei között vibráló látomás lebeg a levegőben. Szikrázó, üres térben hosszú börtönrácsok látszanak, mögöttük kétségbeesett emberek százai tülekednek. A nő a szemedbe néz, és megszólal: - Látomás a jövődből talán? Nézd meg közelebbről. Nézd a mélység rabszolgáit! A lelkük az uruké, és meg kell mentened őket, mielőtt még késő volna. Ennyit mondhattam el. Ha többet akarsz, fizetned kell érte. Tudod a nevemet? - Mit válaszolsz:

Enthymesis.

Lapozz az [50](#)-re.

Aletheia.

Lapozz a [80](#)-ra.

Albudur.

Lapozza [101](#)-re.

Nem tudom.

Lapozz a [350](#)-re.

373.

Vadul a fekete figura után veted magad, két kézzel csapkodva félre magad előtt az ágakat. Hatalmas erőfeszítéssel sikerül áttörnöd magad az aljnövényzet szinte áthatolhatatlan falán. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [38](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [100](#)-ra.

374.

Bythos felkapja a serleget, és mohón kiissza a tartalmát. Aztán feléd fordul. - Ne menj még, *Begyűjtő!* - mondja mosolyogva. - Valakinek még dolga van veled. - A kardod felé indul a kezed, de még mielőtt elérhetné a markolatot, egy kar fonódik a nyakad köré, és egy kristálytőr feszül a torkodnak. - Lehet, hogy egyszer megöltél - hallod Sige suttogását, de az nevet, aki utoljára nevet. - Metsző fájdalmat érzel a torkodon, és elsötétül előtted a világ.

375.

Barolo egy priccshez vezet. Hálás vagy, hogy ledőlhetsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viselni akarod, lapozz a [33](#)-ra. Ellenkező esetben (ha nincs nálad vagy nem akarod viselni) lapozz a [317](#)-re.

376.

A medalion ezúttal könnyen nyílik. Az örök meghátrálnak. A főnemesek kerekre nyílt szemekkel merednek a medalion belsejére. Magad felé fordítod a medalliont, és belenézel: Ramedes tökéletes pontossággal festett képét pillantod meg. Bár a kép már öreg és repedezett, mintha évszázadokkal ezelőtt festették volna, mégis pontosan azt az arcot ábrázolja, amit tegnap este láttál. Asiah Albudur felpattan, és csendre inti a zúgó tömeget. - Rangor Végzete feltárta az igazságot. Ramedes Kallamehr új ura! - Megköszörölöd a torkodat, hogy magadra vond a figyelmet, majd elmeséled Ramedes halálának körülményeit. Luthaurra mutatsz, és őt okolod a hős haláláért. Az örök körülveszik, és elhurcolják az

ártatlanságát hadarva bizonygató Luthaurt. A négy főnemes felé fordulsz. Lapozz a [334](#)-re.



377.

Otthagysz a kincseket, ahol vannak, és fájó tüdővel emelkedni kezdesz. Még épp idejében éred el a felszínre. Kiliheged magad, majd veszel egy mély lélegzetet, és ismét a víz alá buksz. Beúszol a sötétbe. Kis idő múlva dübörgő hangot hallasz előlről. Ha visszaúszol a rácsos boltívhez, lapozz a [332](#)-re. Ha tovább folytatod az utad, lapozz a [215](#)-re.

378.

Ahogy a quagrántra feléd kúszik, előhúszod a zsebedből Mema vékonyka fűvócsövét, és a szádhoz illeszted. A lény magához akar szívni, ezért erősen meg kell vetned a lábadat, hogy megtartsd az egyensúlyodat. Az utolsó pillanatban erőteljesen belefűjsz a csőbe. Finom porfelhő repül ki belőle, egyenesen bele a quagrántra kitért pórájába. A lény vadul hátrátántorodik, és

remegve köhögni, fuldokolni kezd. Megragadod az alakalmat, és kardoddal rárontasz.

Quagrant

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha elvesztesz egy kört a quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a [64](#)-re.

379.

Gyorsan átkutatják az holmidat, de úgy tűnik, nem találtak meg valamit, amit kerestek. - Mit csináltál vele? - kérdezi a főpap. Nekiállsz az ártatlanságodat bizonygatni, és elmondod, hogy fontos küldetést teljesítesz. Amikor megemlíted, hogy Ikhtiyani Dunyazad volt az, aki azt tanácsolta, hogy ebben a templomban töltsd az éjszakát, a főpap előrehajol. - Meg fogunk bizonyosodni arról, hogy igaz-e, amit mondasz - szól komor hangon. Két pap egy cellába vezet. Lapozz a [353](#)-ra.

380.

A jeges lehelet teljesen váratlanul éri Bythost. Hátratántorodik, miközben kristályok kezdenek nőni a bőrén. A kristályok csakhamar tetőtől talpig elborítják, és Bythos maga is kristályszoborrá alakul. Kezedben tartva a láncot, búcsúzól még belerúgsz egyet ellenfeledbe. Lapozz a [108](#)-ra.

381.

Egy nehezen kivehető ösvény húzódik a folyó mellett, és úgy döntesz, hogy elindulsz rajta. Kis idő múlva az ösvény visszakanyarodik az erdőbe. Ha a *kalandlapodon* már három szám van leírva, akkor lapozz oda, amit a számok mutatnak. Ellenkező esetben, ha már szerepel a leírt számok között a 2-es, írd fel még egy 3-ast a *kalandlapodra*, és lapozz a [268](#)-ra. Ha nem szerepel a 2-es, de már szerepel a 3-as a *kalandlapodon*, akkor írd hozzá még egy 2-est, és lapozz a [388](#)-ra.

382.

Óriási erőfeszítéssel sikerül lehajtanod a fejed, és lecsúsztatni a nyakadból a varázsamulettet. Látod, amint a földre esik, majd a kimerültség hulláma söpör végig rajtad, és eszméletedet veszti az ágyra zuhansz. *Jelölj be egy időköckét*, és lapozz a [28](#)-ra.

383.

Egyre lejjebb süllyedsz, a homok nyomása szinte már elviselhetetlen. Képtelen vagy megmozdulni is, így hát várod a sorsodat. És amikor már feladtál minden reményt, hirtelen szabad úrbe kerülsz. Szabadon zuhansz lefelé az alatt kavargó ködbe, körülötted csillogó homokszemcsék és aranytárgyak. Mennydörgés visszhangzik a távolban. Megmenekültél a homokba fulladástól, csak azért, hogy most szörnyethalj a hatalmas zuhanástól? A sebességed egyre növekszik, és elveszted az eszméletedet. Sima, hideg talajon térsz újra magadhoz. Körülötted aranyak, kincsek, varázstárgyak hullanak lefelé, és finoman lebegve érik el a földet. A kavargó köd mindent elmos,



csak a közvetlen környezetedet látod. A ködben furcsa alakok mozognak. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és tudod, mit kell tenni vele, lapozz a [8](#)-ra. Ha megvizsgálod a körülölted heverő tárgyakat, lapozz a [87](#)-re. Ha megpróbálsz eljutni valahová a ködben, lapozz a [116](#)-ra.

384.

Ahogy Sige holtan elterül a lábad előtt, hangos dübörgés kezdődik. A hang egyre erősebb és erősebb lesz, végül már az egész tested rázkódik. Az emberek rémülten szétszaladnak. Egy mennydörgésszerű csattanás majdnem megsüketít; egy mocskos fekete csáp kúszik ki Sige száján, majd felhővé áll össze. A füstfelhő Sige földi alakját mintázza. Az árny az arcodba repül. Kétségbeesetten a szemed elé kapod a karjaidat. Egy törekenynek tűnő valami ütközik a bal kezednek, és a gázforma széteszik. Fájdalom süt végig a karodon. A legrosszabbra felkészülve óvatosan lenézel a kék párat gőzölgő bal kezedre. A hónod alá szorítod, hogy megszüntesd az égést. A fájdalom lassan enyhülni kezd, így ismét előveszed a kezéd. Ezúttal zöld színű bevonat takarja a sebet; ahogy tovább nézegeted, a zöld szín sárgába megy át, a sárga narancsba, majd vörösbe. A fájdalom tompa sajgássá szelődik. A veszélyhelyzet elmúlt, a főnemesek segélykérően néznek rád. Te azonnal intézkedni kezdesz. Elrendeled, hogy tartsák őrizet alatt Sige szolgálait, majd nekilátsz, hogy megszervezd a város védelmét. A többi kalandozó - akik veled együtt jelentkeztek Lady Carolina felhívására - rejtélyes körülmények között meghalt, vélhetőleg Sige meszterkedése eredményeképpen. Kénytelen vagy a védelmi munkálatokat a megmaradt hűséges

katonatisztekre bízni. Te magad felkészülsz, hogy ismét útra kelj. Az ellenséges hadsereg fenyegetése még nem múlt el, és Lady Carolina megbízását teljesítened kell. Lapozz a [183](#)-ra.



385.

Kis idő múlva egy paraszt jön be kintről, és izgatottan súg valamit az egyik vendéglátód fülébe. Feléd még csak nem is biccent, máris a többiek felé fordul, és valamit mutogatni kezd. Azok udvariasan meghajolnak előtted, majd feltápászkodnak, és kivonulnak a kunyhóból, bezárva maguk mögött az ajtót. Felállsz, hogy utánuk menj, de az ajtót kívülről elrekeszték. Fogságba estél! Egy reszelős hang szólít meg odakintről: - Légy üdvözölve. Megmentő! Eljöttél hát, ahogy megjósoltatott, hogy megóvj minket a csúszómászó dögvésztől! Egyél, és pihenj; készülj fel a rád váró próbatételre. - Jól csőbe húztak ezek a parasztok! Eltűnődsz azon, vajon mi a csuda lehet az a „csúszómászó dögvész”; ahogy a falu nyomorúságos állapotát elnézed, biztosan néhány tetűről lehet szó, amelyek a birkáik bőrén ütöttek tanyát... A tetűn lévő kéménylyukon át beszűrődik a hold fénye. Lapozz a [319](#)-re.

386.

A lovat kevés választja el attól, hogy félelmében esztét veszve elvágta valahová, de sikerül úrrá lenned rajta, és visszavágtatok a keskeny ösvényen a hegyre. A darazsak azonban egyre közelebb érnek. Végül a lovad nem bírja tovább a megterhelést, összeroskad, te pedig kirepülsz a nyeregből, fejjel neki egy ott heverő kőnek. A jheera fáklyát elejtet. Ezután már csak a darazsak fullánkjaait érzed a testedben.

387.

Az örök boldogan elfogadják az aranyakat. Húzd le az odaajándékozott aranypénzeket a *kalandlapodról*. Ha kevesebb, mint 6 aranypénzt adtál az öröknek, lapozz a [30](#)-ra. Ha 6-ot vagy annál többet adtál, lapozz a [185](#)-re.

388.

Óvatosan haladsz előre a keskeny ösvényen. Kis idő múlva hangokat hallasz előlről. Elővigyázatosan haladsz előre, és felkészülsz a legrosszabbra. Váratlanul hangos puffanást hallasz, melyet egy éles kiáltás követ: - Ugbar ujjaira! - A káromkodást egy hangos „Ssss!” fojtja el. Aztán egy másik hang kiált fel:

- Most lőjem le?
- Ne lőj, amíg nem adok jelet!
- Te, mi is a jel?

Kis idő múlva egy hang csattan fel: - Most! - Pattanó hangot hallasz a fák közül, és egy apró nyílvevő pottyán a földre a lábad előtt. Ezzel egyidőben egy alacsony, zömök figura ugrik ki eléd az útra. Számszeríjat irányoz rád. - Aha! - kiáltja, és feléd lövi a nyílvevőt. Lapozz a [189](#)-re.

389.

- Silány darab! - mennydörgi Bythos. Kinyúl, elveszi az Arany Öklöt, és áthajítja a válla fölött. Nagy lélegzetet vesz, és mielőtt még bármit is tehetnél, rád lehel. Rémülten veszed észre, hogy a jeges lehelettől kristályok kezdenek nőni a bőrödön, egyre nagyobb sebességgel. Bythos kíméletlenül tovább folytatja a lehelést, míg végül teljesen beborítanak a kristályok. A ködben sorban álló kristályszobrok száma eggyel gyarapodott.

390.

Pillanatok alatt botokkal felfegyverzett papok sereglenek köréd. Valami nagyon különös van a mozgásukban - ezek a papok a harcművészetekben igen jól képzettek, most mégis szögletes a mozgásuk, mintha valami visszafogná őket. Papok gyűrűjében találod magad. Mit teszel:

Kardot rántasz, és megpróbálsz

kivágni magad?

Lapozz a [41](#)-re.

Megpróbálsz kiugrani a papok

közül, és megszökni?

Lapozz a [364](#)-re.

Megadod magad?

Lapozz az [56](#)-ra.



391.

Leereszted a jobb válladat, így sikerül kifordulnod ellenfeled szorításából. Bal öklöddel felé sújtasz. Feltápászkodsz, és a lépcső felé botorkálsz, felismervén, hogy innen a menekülés az egyetlen kiút. A félelem új erőt ad, felrohansz a lépcsőkön, és kiugrasz a csapóajtón, még mielőtt az ellenfeled utánad vethetné magát. Villámgyorsan visszahengeríted a hordót ugyanoda, ahol volt, nehogy ki tudjon mászni a lenti szörnyűség. A tompa dübögés ismét elkezdődik, miközben kifelé igyekszel a boltból. Lapozz a [128](#)-ra.

392.

A csillagok! Eszedbe jut, hogy a mennyezeten egy kis ablak a szabadba nyílik. A zsákokat a válladra veted, felpakolod a ládát az ágyra, és felmászol az építményre. A tetőablak nehezen nyílik. A hőség szinte elviselhetetlen már, amikor sikerül kinyitnod. Gyorsan felhúzódkodsz. Ebben a pillanatban az ajtó berobban, és lángtenger önti el a szobát. A tető felől hangos zúgás üti meg a füled. Odafordítod a tekintetedet - éppen idejében, hogy elkerüld a feketeköpenyes figura ütését. De ahogy elhajolsz, a lábad megcsúszik, és legurulsz a ferde tetőn. Az utolsó pillanatban sikerül elkapnod az ereszt, és ott csüngsz néhány tizedmásodpercig, míg az ereszt leszakad, te pedig a földre zuhansz. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Lapozz a [111](#)-re.

393.

Az egyik pillanatban előrebuksz, amint valami nagy erővel hátbavág; a másik pillanatban azonban már repülsz, egyre nagyobb sebességgel. A levegő

körülötted mintha csillogó ezüstből lenne. Rádöbbsz, hogy egy ektovult - ez egy különös, repülő lény - remegő testében csücsülsz. A talajt kavargó köd borítja, téled balra levegőben lebegő börtöncellák végtelenbe nyúló sorát pillantod meg. Aztán egy felhőben lefelé ereszkedsz. Lapozz a [36](#)-ra.



394.

Jó ötlet volt lovat cserélni, mivel így viszonylag gyorsan visszavágtathatsz Kallamehrbe. Mivel a Rangor Torony jelzőtüzei messzire látszanak, éjszaka is tudsz lovagolni, és nem téveszted el az irányt. Mielőtt beérnél a városba, megelőz egy másik lovas. Egy csodálatos fekete paripa nyergében ül, fekete köpenye csattogva lobog mögötte, amint mennydörögve bevágat a városkapun. Hajnalhasadáskor te is beérsz a városba, hogy elmeséld a történeteket Dunyazadnak. A nő nagy lélegzetet vesz, amikor elmondod, mi történt, és gyorsan nekilát, hogy rendbehozza valahogy kudarcba fulladt tervét. - Khasseeb nemrég tért vissza a hadseregtől. Ő ismeri az összes rejtett utat az országban. Jobb lett volna, ha őt küldöm ki keletre. De most neked kell elvállalnod ezt a feladatot halott bajtársad helyett: lovagolj keletre, és tudj meg az ellenségről mindent, amit csak lehet. Most menj, válassz egy új lovat, és aztán nyeregbe! Túl sok időt vesztegettünk már el. - *Jelölj be egy időköckát*, és lapozz a [140](#)-re.

395.

Rágcsálók után kutatva lehangoltan kószálsz az erdőben. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz, a [176](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [243](#)-ra.

396.

Felpattansz a lovadra, Memát pedig magad elé ülteted. Visszalovagoltok azon az úton, amelyen eddig jöttél. Kis idő múlva lekanyarodtok a Kallamehr felé vezető útról, és egy keskeny ösvényen felkaptattok egy hegyoldalra. A hegy tetejéről messzire ellátni. Balra tőletek Mema faluja felől lassú füstpamacsok szállnak az égre. *Jelölj be egy időköckét,* és lapozz a [95](#)-re.





397.

Lassan leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A gazdagon berendezett szobát egy kis lámpás reszkető fénye világítja be. Semmi gyanúsat nem látsz. Éppen vissza akarsz mászni a falra, amikor valaki kopog az ajtón. Az ágy alól Madhaerios remegő, pizsamás figurája mászik ki. Résnyire kinyitja az ajtót, és kiles rajta. Egy étellel gazdagon megrakott tálca csúszik be a résen. Madhaerios elveszi a tálcát, és becsapja az ajtót ismét. Az ételhez fordul, és mohón a szájához emeli az egyik csirkecomb. De mielőtt beleharapna, megdermed egy pillanatra, és gyanakvó tekintettel kezdi méregetni az ételt. Elhajítja a csirkét, és körbekémlél a szobában. Visszaül az ágyra, miközben állandóan fíntorgó orral ide-oda tekintget. Felkapaszkodsz a tetőre ismét. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a [25](#)-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a [151](#)-re), vagy folytathatod az ablakokon bekukucskálást. Melyik ablakot választod:

A bal oldali központi falat?
A jobb oldali központi falat?
A jobb oldali távolabbi falat?

Lapozz a [94](#)-re.
Lapozz a [218](#)-ra.
Lapozz a [340](#)-re.

398.

A kristályharcos összetörik, de másik öt társa körülvesz. Egyszerre mozogva közelebb lépnek, és felemelik a kalapácsukat... számukra te is csak egy összezúzandó csecsebecse vagy.

399.

Féltucat örrel állsz szemközt. Bármilyen ügyes harcos is vagy, nem szállhatsz szembe hat képzett emberrel egyszerre. Meghátrálsz, amikor az örök nekedrontanak, de a hátad mögött zúgó ellenséges tömeg visszalök az örök elé. A halál pedig gyorsan megérkezik.

400.

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükörre bukkansz. Egy szolga pattan eléd, és elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinthetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükört Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsögnek. Amikor a Kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Madhaerios lett Kallamehr új uralkodója. Büszkén nézel le a földre, melyet te mentettél meg Bythos és Sige rémuralmától. Megnyugszol, látván, hogy önfeláldozásod nem volt hiábavaló, és visszatérsz a lakosztályodba. Kinézel az ablakon, ahol a Mélység végtelen kristálysíkjai húzódnak. Hirtelen bőrszárnyak ezreinek suhogását hallod. Egy pillanat múlva a levegő körülötted megtelik csapkodó, verdeső ektovultokkal. Elszorul a szíved, arra gondolván, hogy ez Bythos utolsó trükkje, de hamar rájössz, hogy ezek a lények csak új gazdájukat jöttek köszönteni. Hirtelen valami a lábad köré tekeredik. A földre zuhansz, és szemközt találod magad Caduceusszal, a kígyóval. - Nagy az én bölcsességem - szólal meg Caduceus -, és sok időm van, hogy megosszam veled. Remélem, élvezni fogod a társaságomat. - Megörülsz, hogy legalább nem leszel

egyedül; és hamar kiderül, hogy a kígyó valóban olyan bölcs, mint amit állított magáról. Hatalmas tudása segítségével a képzeletedet messze meghaladó felfedezéseket teszel. A hatalmad, ha lehet, még nagyobbra nő, az Allansiában eltöltött régi életednek lassan az emléke is elhalványul. Végül, felfedezvén a világok közötti utazás titkát, nekiindulsz, hogy beutazd a kozmoszt, és találkozz az istenekkel. De ez már egy másik történet, erről a mítoszok és legendák könyvei regélnek...



**Könyv és játék az, amit a kezekben tartasz.
A főhős TE vagy.**

Híres kalandozó vagy, aki egész Allansiában jól ismernek. Kallamehr városában éppen akkor érkezel, amikor a legnagyobb szükségük van rád. A várost kelet felől ellenség fenyegeti - és a hadsereg távol van! Kallamehri Lady Carolina magához rendel: csak TE mentheted meg a várost. Természetesen habozás nélkül felajánlod a szolgálataidat, de vajon mit kell tenned? Melyik terv a legjobb? Az idő is ellened dolgozik - de ennél kézzelfoghatóbb ellenfelekkel is meg kell küzdened, nem is egyel.

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

**A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.**



A megoldás a TE kezében van!